12 OLDALON ÁT MUTATJUK BE A WITCHER 3-AT ÉS A WITCHER-VILÁGOT!

PC GURU

MA… EGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 06.
1995 Ft - 6,99 EUR

BOLONDOKHÁZA

MAD MAX

A filmvilág után a videojátékok univerzumát is feltüzeli a Mad Max-univerzum.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Igaznak bizonyultak a pletykák: az idei Assassin's Creed-epizódban a viktoriánius kor Londonjában folytatjuk az ősi konfliktust!

MINT A VILLÁM

PROJECT CARS

Végre megérkezett az autószimulátor, ami megpróbál mindent maga mögé utasítani!

SZÖRNYVADÁSZAT

THE WITCHER 3

Megérkezett a Witcher-sorozat harmadik epizódja: itt van minden idők egyik legjobb szerepjátéka!

+ UPLAYES TELJES JÁTÉK:

THE SETTLERS 7

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

DIRT RALLY

Könyörtelen szimuláció az autós játékok nagymestereitől

UNREAL TOURNAMENT

Egy teljesen ingyenes epizóddal tér vissza a legendás sorozat

GUITAR HERO LIVE

Új hangszerrel és teljesen új tálalással támad fel a sírból a ritmusjáték

DESTINY: HOUSE OF WOLVES

Itt a legújabb Destiny kiegészítő

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Véres kalandok a II. világháborúban

PC GURU

NYÁRI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Fizess elő a mellékelt csekkel, és most 23 940 forint helyett csak 16 990 forintot kell fizetned az egy éves, 12 lapszámos előfizetésért! A csekket kérjük olvashatóan, pontos névvel és címmel töltsd ki, a megjegyzés mezőbe pedig mindenképp írd bele az e-mail címedet is! A befizetés határideje 2015. augusztus 31.

FIGYELEM! Ha további előfizetési akciókra vágysz, akkor megtalálod őket a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselleonőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. JÚNIUS
AZ ERŐLTETETT MENET, ÉLESBEN

A magány szigete: valami ilyesféle érzés volt a magazint egyedül szerkeszteni a hónapban, főleg úgy, hogy a nyakamba húztam a The Witcher III: Wild Hunt tesztet, amiről azért már a kiadása előtt hónapokkal tudtam, hogy olyan nekem, mint a drog: ha sandbox szerepjáték elé ülök, egész egyszerűen nem bírom abbahagyni, amíg meg nem csinálok minden fontosabb mellékküldesét, majd a történetet. Ez általában mindig azzal jár, hogy szó szerint több mint két héten át mással se foglalkozom: hétvégente akár 10-12 órát is képes vagyok elkalandozgatni, hogy aztán a 12. nap végére megutáljam az életet, a 13.-ra a játékot, a 14.-re pedig az egész univerzumot. Habár a fizikai fáradtság a végére szó szerint betegségbe fordult át, a Fallout: New Vegas maratonnal ellentétben a Witcher 3 utolsó harmadában már nem akartam leugrani a hídról – talán mert jóval színesebb volt a világa, mert volt karakter, akihez lehetetett kötődni, nem tudom. Az viszont biztos, hogy minden idők egyik legfantasztikusabb játékélményét kaptam tőle, és hiába szabotálta a szabadidőm, nem tett keresztbe a munkának, sőt: még egy kétnapos angliai út is belefért. Cambridge-ben jártam, hogy megnézzem a Block N Loadot, és élvezzem minden idők legbarátságosabb, legmelegebb vendégszeretét, amit sajtótúrán valaha is tapasztaltam – és a magazin előbb lett kész, mint szokott, pedig most nem volt senki, aki asszisztált volna. Hogy ez miként esett meg, arra talán sok év múlva se tudom a választ. Szerencsére a magánynak vége: a júliusi számban már egy új kolléga fog asszisztálni, kinek neve sokak számára ismerős lesz, hiszen igazi veteránról van szó, aki szinte már minden magazinnál megfordult, online és offline egyaránt. De hogy ki ő, azt csak júliusban árulom el!

Van ám még jó hírem; például teljesen megújult a DVD-mellékletünk keretprogramja. Obo és Chris heteken át küzdött vele, míg összeállt a majdnem végleges forma. Reméljük, nektek is annyira tetszeni fog, mint amennyire mi élveztük az összerakását – higyjétek el, nem tervezzük a DVD-melléklet végleges elhagyását, még ha volt és lesz is még az évben többször is olyan, hogy nem jár korong a laphoz ilyen-olyan okból. Úgyhogy ha júliusban nem találtok esetleg lemezt a lap mellett, ne lepődjetek meg!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

BÁR JELEN SOROK ÍRÁSAKOR ÉPP ŐSZIES, ZIVATAROS AZ IDŐJÁRÁS, MIRE A LAP MEGJELENIK, HIVATALOSAN IS NYÁR LESZ. VAN VALAMI NAGY TERVED, PROGRAMOD, BEPÓTOLNI VALÓD ERRE A HÁROM HÓNAPRA?

wilson
Chrishez hasonlóan én is arra vágyom, hogy egy ideig ne jelenjen meg semmi: a backlogom mostanra akkorára duzzadt, hogy még 2012-ből is van AAA-kategóriás játék, amit nemhogy nem fejeztem be, de el se kezdtem. Most már nagyon szeretném pótolni ezeket a címeket!

Obo
Nyárra végre magam mögött tudhatom az államvizsgát, és egy kicsit kiengedhetem a gőzt. Ennél konkrétabb tervem egyelőre nincs, agyam sincs ahhoz, hogy ennél nagyobb távlatokba tervezzek, de a pihenés az mindenképpen prioritás, meg valaki játék is, persze.

Chris
Remélem rossz idő lesz a nyáron, mert videojáték terén nagyjából 200 darabbal le vagyok maradva, kezdve a GTA 5-től a Witcher 3-ig. És akkor még szeretnék újra Cities: Skylines-ozni, wowozni és dotázni. A legjobb az lenne, ha most 5 évig nem jelenne meg semmi.

JohnBart
Pótolnivalóm lenne, de a tavalyi (és az azelőtti...) nyárhoz hasonlóan valószínűleg ezúttal is elég sok munkám lesz, unatkozni így nem fogok. A GTA V-öt mindenesetre illene végre befejezni, meg jó lenne pár új videót is feltölteni a YouTube-fiókomra.

Chocho
Nos, nekem csak egy egészen mindennapi és unalmas tervecském van a nyárra: augusztusban végre megházasodom! Addig leginkább a munka és az esküvő szervezése viszi el az időmet, de azért ha lesz egy kis szusszanás, akkor mindenképp elmélyedek a DiRT Rallyben.

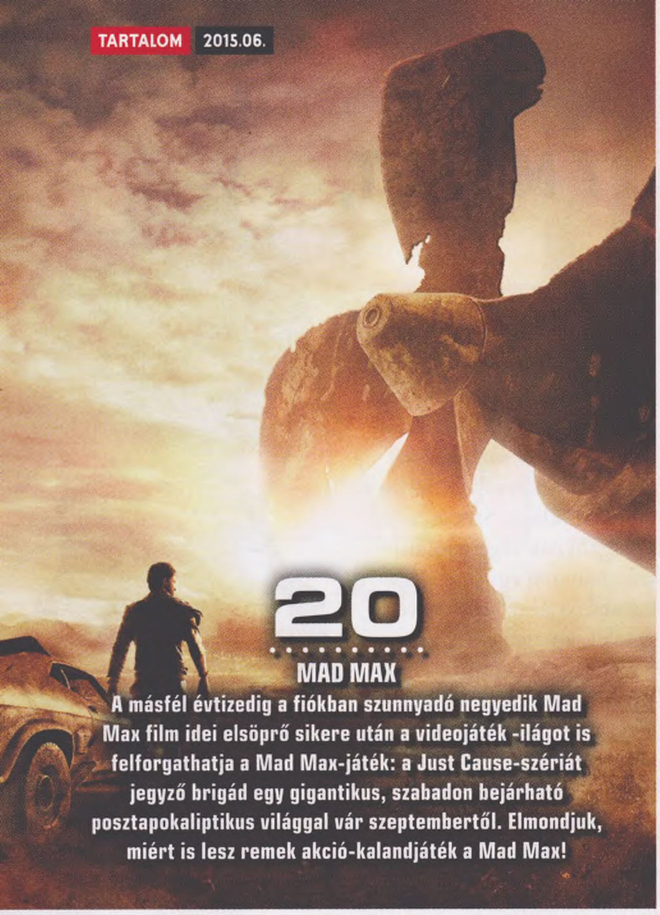
Dreamerinstinct
Első ízben kiviszem az összes Witcher részt, mert sajnos kimaradtak az életemből. Aztán beleülök ezer órát a DoTA 2-be és megígértem a barátaimnak, hogy együtt nézzük a TI5-ot. Unalmasnak hangzik, de az izgalmak úgyis megtaláljuk. Úgy hívják: cikkleadás.

Midnite
Az utóbbi hónapok eléggé hektikusak voltak, úgyhogy nyáron két dolgot, az alvást és a Warlords of Draenort is tervezem pótolni. Bár, a Witcher 3 túl gyakran felbukkan a gondolataimban, úgyhogy az egyiket talán majd arra cserélem... És nyilván nem a WoW-ot.

Dzséjt
Szeretném befejezni a regényem folytatását, bepótolni a várólistára vett könyveket, sorozatokat, filmeket és játékokat, jó lenne többet kimenni biciklizni, és a Balatonon is lustálkodni kicsit. Aztán a nyár végén rájövök, hogy mindez megint nem jött össze.

Lor
A sok sör meg koncert és lángos mellett lesz egy nagyon izgalmas projektem pár barátommal. Terveink szerint egy saját, magyar horror/thriller képregényantológiát fogunk kiadni, közösségi finanszírozással, szóval lessétek az interneteket, ha pénzért koldulunk!

McMacko
Velem egykorú barátainkat most kapta el a házasodási hullám, így az Ünneprontók Ünnepe amatőr újraforgatására készülök a nyáron. Mellette persze kis nyaralás, backlog-irtás, cikkírás, kutatómunka (ilyenkor nincsenek benn az egyetemi munkahelyemen a hallgatók)...



20
MAD MAX
A másfél évtizedig a fiókban szunnyadó negyedik Mad Max film idei elsöprő sikere után a videojáték -ilágot is felforgathatja a Mad Max-játék: a Just Cause-szériát jegyző brigád egy gigantikus, szabadon bejárható posztapokaliptikus világgal vár szeptembertől. Elmondjuk, miért is lesz remek akció-kalandjáték a Mad Max!

34
THE WITCHER III: WILD HUNT
A múlt havi számban tesztelt Grand Theft Auto V óta nem övezett akkora felhajtás játékot, mint a The Witcher III-at, és nem árulunk el nagy titkot azzal, ha már most leírjuk: a lengyel szerepjáték is pontosan annyira hozta az elvárásokat, mint a skót akciójáték. Bravó, CD Projekt RED!

Tartalom

ELŐZETES

008 Unreal Tournament
010 Phantasmal
012 Guitar Hero Live
014 DIRT Rally
018 Trine 3
020 Mad Max
024 Assasin's Creed: Syndicate

TESZT

034 The Witcher III: Wild Hunt
042 Carmageddon: Reincarnation
044 Endless Legends: Guardians
046 Will Fight For Food
047 Pinball FX 2: Portal / Star Wars Rebels
048 Project CARS
052 Euro Truck Simulator 2: Scandinavia
054 Block N Load
058 Westerado
059 Axiom Verge
060 Verdun
062 Space Hulk: Ascension DA
064 Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown
068 Solarix
069 Guns, Gore & Cannoli
070 Car Mechanic Simulator 2015
072 Kerbal Space Program
074 The Incredible Adventures of Van Helsing III
076 Broken Age: Act 2
078 The Evil Within: Consequence
079 Sanctuary RPG: Black Edition
080 Wolfenstein: The Old Blood
082 Chroma Squad
084 Magicka 2
086 Destiny: House of Wolves
088 Splatoon
090 Final Fantasy X/X-2 HD
091 Toren

HARDVER

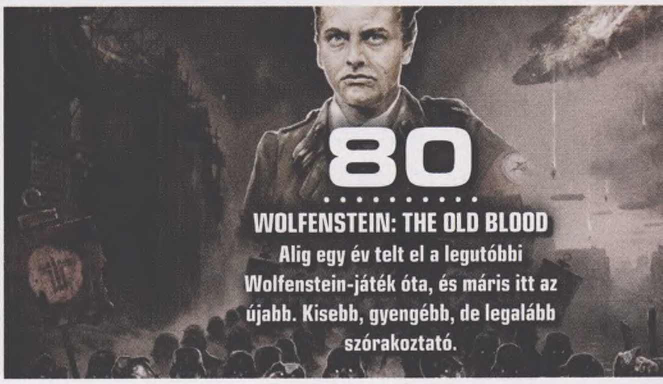
102 Hardverhírek
104 Logitech Z623 & Z906
106 Retrológus: A Sinclair sztori - II. rész
108 Hardvermentőöv

ROVATOK

030 The Witcher: Az első epizód születése
032 The Witcher: Az előző részek tartalmából
092 Top 5 legjobb vétel
094 Nosztalguru: Az Unreal-sorozat
096 ARPG-körkép II.
098 Klasszikusok újrajátszva: Return to Castle Wolfenstein
100 Játékmentőöv
110 Levrov
112 Egy kis közösségi élet

48
PROJECT CARS
Rengeteget vártunk a végleges Project CARS-ra, de nem lehetünk maradéktalanul elégedettek. Négy oldalban mondjuk el, miért.

52
ETS 2: SCANDINAVIA
JohnBart kollégánk ismét volán mögé pattant, hogy ezúttal Skandinávia útjain szállítsa a javakat. Végre megjelent a definitív kamionos játék kiegészítője!



80
WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
Alig egy év telt el a legutóbbi Wolfenstein-játék óta, és máris itt az újabb. Kisebb, gyengébb, de legalább szórakoztató.

DVD-TARTALOM

Lecseréltük a kiöregedett felületet!

ÚJ KERETPROGRAM

Végre lecseréltük az évek óta öregedő **DVD-s keretprogram**unkat egy modernebb, nagyobb, látványosabb verzióra, aminek eredményét megcsodálhatjátok, ha behelyezitek DVD-meghajtótokba mellékletünket. Az új keretrendszer nagyobb felbontású, tele van képekkel, és legalább olyan jól átlátható és könnyen használható, mint az elődje volt. Tetszik? Utálod? Vagy esetleg van egy ötleted, hogyan tehetnénk még jobbá? Írd meg nekünk e-mail címünkre, mi pedig megpróbáljuk tovább finomítani a ti igényeitek szerint!

VIDEOTESZTEK

Szerencsére ebben a hónapban sem kell exkluzív, csak a DVD-mellékletünkön megjelenő anyagok nélkül maradnotok, hiszen a PCG Live menüpont alatt jó néhány videoteszttel és filmelőzetessel várunk benneteket. Teszteltük az új **Wolfenstein**t, a Minecraft és a TF2 szerelemgyerekének számító **Block N Load**ot, a **Project CARS**-t, na és a hihetetlen addiktív **Witcher 3**-at – utóbbi tesztünk közel 20 percesre sikeredett. Ráadásul most minden videónkat magasabb felbontásban nézhetitek meg!

ÍZELÍTŐ

A legutóbbi, DVD-melléklet nélküli PC Guru után örömmel jelentjük, hogy júniusban ismét találtok egy csillogó-villogó korongot magazinunk mellé csomagolva, melyen rengeteg hasznos anyag várja a telepítést és megtekintést. Hat videoteszttel, 10 hasznos felhasználói programmal, jó pár gigabyte-nyi videóval, na és egy teljes ráncfelvarráson esett keretprogrammal várunk mindenkit lemezünkön, aminek minden menüpontjára érdemes rákattintani. Reméljük örültök a sok változtatásnak, és elhiszitek, hogy továbbra sem tervezzük a DVD-elhagyását, még ha lesz is idén még pár olyan hónap, amikor a magazin mellé nem jár korong.

TRAILEREK

Az erre a hónapra beosztott ubisoftos teljes játékunkat sajnos nem tudtuk feltenni lemezünkre, ezért jó néhány gigabyte hely maradt parlagon, amit igyekeztünk videókkal megtölteni. Volt is anyag bőven, ami felkerülhetett ide, aminek eredménye az a tucatnyi mozgókép lett, ami most ott figyel a Videók menüpont alatt. Megcsodálhatjátok a nemrég bejelentett **Assassin's Creed: Syndicate**-et, a **Batman: Arkham Knight**ot, vagy akár a novemberben megjelenő **Call of Duty: Black Ops III**-at is!

INGYENES JÁTÉKOK

E havi számunk DVD-melléklete három nagyszerű, teljesen ingyenes teljes játékot rejt a Settlers 7 mellett, melyeket a Játékok menüpontra kattintva érhettek el. Ezek közül a legdurvább talán az a közel 3 gigabyte-os **Zak McKraken** anyag, ami a híres LucasArts-féle kalandjáték egy kifejezetten jól sikerült rajongói folytatása. Ezen kívül felhívjuk figyelmeteket a **PacaPong** nevű csodára, amiben hihetetlen ötletesen sikerült a készítőknek keverni a Pac Man, az Asteroids és a Pong játékokat.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: N9V8XSJ5

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. augusztuss 1-ig** érvényes.

the Settlers 7

PATHS TO A KINGDOM

[ÍRTA TIKA] **A sok apró fanyüvő, pék, takács és kovács újra munkába áll, és ha történetesen panaszkodnak majd, az is csak azért lehet, mert elfogyott a kezük alól az átalakítható nyersanyag. Jóféle népek ezek a settlerek, és mi is azok vagyunk, mert a hetedik részt tálcán nyújtjuk át e hónapban.**

A nélkül, hogy mélyebben belemásznánk a Settlers két évtizednyi történelmébe, leszögezhetjük, hogy nagyjából kétféle PC-s játékos van: az egyik már játszott a düsseldorfi csapat termékével, a másik pedig majd fog. Megkerülhetetlen fogalommá vált, létezik belőle böngészőben játszható verzió, sőt újabban már a hősei önálló kalandokra is elindulnak (lásd Kingdoms of Anteria). Az idők során akadtak persze hullámvölgyek, ám mi most épp egy olyan darabbal szemezünk, amely a birodalomépítés szebb napjait mutatta meg.

HOL VOLT, HOL NEM VOLT...

Az üveghegyen innen, de már a Settlers 6-on túl, élt egy királylány, akit úgy hívtak, Zoé. Egy vörös hajú fruska karddal az oldalán mire is vágyhatna – naná, hogy kalandra. Így aztán amikor magához hívatta az öreg király, és a szomszédos, uralkodó nélkül maradt Tandria meghódítását kérte, habozás nélkül rábólintott. A terület lázadók és rablók földje, élükön Lord Wolveringgel és a rettegett Draconian lovaggal. Egy aprólékosan kidolgozott oktatómód kerekedik abból, ahogy Bors (a király öreg lovagja) megpróbálja felkészíteni úrnőjét a rá váró csatákra, sőt az ötödik küldetésig szinte a kezét sem ereszti el – persze a szájbarágós bevezetés után már egyből jön is a mélyvíz. A kissé rózsaszín beütésű sztorit – bár lehet, hogy csak én nőttem ki a hercegnős mesékből – különböző átvezető részek (videók, montázsok), bejátszások, folyamatos történetszövés kíséri, és szép fokozatosan elmerülünk a settlersi gazdaság rejtelmeiben.

Képzeljünk el egy hegyekkel, erdőkkel és folyókkal sűrűn átszőtt, amúgy roppant bájos vidéket, amely szektorokra van osztva. Ennek egyik végét mi birtokoljuk, a másikat pedig rettegett ellenfelünk, és a kettő között semleges területek, valamint speciális helyek sorjáznak. A közbülső erődöket (és velük a régiókat) bármelyik fél megszerezheti, ráadásul nem is csak egyféle módon. Teszem azt, átküldjük a tábornokot és néhány muskétást, hogy lecsapja az okvetetlenkedőket, de néhány szerzetes vallási tanok elterjesztésével is megtörheti az ellenkezést, vagy egyszerűen csak összegyűjtünk egy nagy halom pénzt, és megvesszük kilóra az egészet. Ami a speciális helyeket illeti, ott kereskedők, szerzetesrendek, misztikus figurák ütöttek tanyát, és ezekkel is megéri interakcióba lépni, különösen a kalmárfélékkel.

Az igazi ellenség természetesen a túloldalon táborozó jómadár, aki ugyanúgy intrikál és terjeszkedik, mint mi, és ahhoz, hogy két vállra fektessük, csillagokat (Victory Point) kell gyűjtenünk; ötágú plecsni jár a nagyobb seregért, a több elfoglalt tartományért, de a presztízs és a felépített populációi mérete is játszik.

AHOL NINCS SZAKSZERVEZET...

A gazdaságot általában a nulláról kezdjük felépíteni; régi motorosoknak persze ez nem újdonság, mint ahogy az sem, hogy a búzából lisztet, a lisztből pedig kenyeret lehet készíteni, és minden nyersanyag több lépcsőn megy át, míg valamilyen felhasználható végterméket látunk. E láncolatokat könnyű lenne összeállítani, de a düsseldorfiak sunyi, alattomos módon a hozzávaló ásványokat, a levadászható vadállományt, és a kifogható halmennyiséget patikamérlegen adagolták. Nehéz ügy, de hogyan is néz ki mindez madártávlatból? A favágó bebaktat az erdőbe, lendületes vágásokkal kidönt egy fát, majd a raktárba cipeli, innen a fűrészmalomba vezet a rönk útja, ahol deszkává formázza egy másik ügyes kéz. Az építőanyag aztán

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Blue Byte Software**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2 GHz Intel Pentium 4 / AMD XP 2600+, 2 GB RAM, 256 MB DirectX 9.0 VGA, 8 GB HDD

INFO

A Settlers 7 2010. március 26-án jelent meg Európában, az első új Ubisoft-másolásvédelemmel rendelkező játékként.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

IRÁNY A KOCSMA

Általában minden pálya elején érdemes a teljes aranytartalékot átváltani katonákra a kocsmában. S amint ez megtörténik, céltudatosan elindulni azon régiók felé, ahol le tudod zárni az ellenség útját – ha nem tud továbbterjeszkedni, biztos, hogy egy Victory Pontot már elcsípsz (a végelszámolásnál több provinciád lesz). A határ menti erődökkel rendelkező semlegeseket viszont kerüld, mert túl nagy veszteséget jelentenek a játék elején.

KALÓRIASZEGÉNY NÉPEK

A játékban ugye kétféle élelmiszer van, a plain food (hal, kenyér) és fancy food (vadhúsból vagy sertésből készített kolbász) – nos, a plain is kizárólag a noble residence-nél kötelező, de senki mást nem muszáj etetned. Akkor mégis mire jó? Először is mindkét matéria toborzóanyag (katonáknál nyersanyagigény), másrészt a gyártási láncokat lehet velük felpörgetni: minél jobb kaját jelölsz ki, annál hatékonyabban dolgoznak telepeseid.

ARANYÁSÓK TANDRIÁBAN

A legnagyobb probléma, hogy a bányák hamar kimerülnek, márpedig aranyra, fémre nagy szükséged lesz. Ezért minél hamarabb fejleszd ki a geológust (presztízs részleg). Adott mondjuk egy aranybánya, ide három bányásznak építesz lakhelyet, ám ebből csak egy bányásszon, a másik kettőt pedig tedd geológus állásba (épületen kattintva), ezek folyamatosan tárnak fel új teléreket, plusz néhanap felhoznak egy kevés követ is.

vándorútra kel, egyik raktárból a másikba, míg el nem ér egy zöld mező közepére, és hangos kopácsolással felépül belőle egy takaros kis tanya. A tanyák szaporodnak, az erdő azonban egyre fogy, és ugyanígy leszünk a szénnel, kővel, vassal is. Eközben minden apró mozzanat, munkafázis úgy simogatja gyermeki énünket, mintha a véget nem érő robotolás valami vidám népünnepély lenne, ahová sosem tette be a lábát a munkavédelmi felügyelet. A színes, részletgazdag kavalkád végül aztán egy csodaszép szimfóniává áll össze – érdemes ráközelíteni például, ahogy a szabók ollója nyomán a színes textilből pompás zakó lesz, a szövőszékek zakatolására, a lovakkal bíbelődő farmerre, mert a folyamatos mozgás, a nyüzsgő eleven közeg még öt év után is a székhez szögezi az embert. Ez az időtávlat persze arra is jó, hogy az 1920x1080-as felbontást röhögve préselje ki egy közepes vas.

A Settlers 7 látszólag egyszerű játék: csupán hatféle alapépület van, és ebben már benne foglaltatnak a házak is. De nem eszik olyan forrón a kását, mert minden épülettípusnak három kimeneti pontja (bővítési lehetősége) is akad, amelyekhez egyenként hat különböző termelőegység tartozik. A farmhoz például passzítható búzamező, malom, birka-, ló- és sertéstelep, ugyanígy a szállás egyben a takácsok, kerékgyártók, pékek és hasonló kézművesek telephelyének a kiindulópontja. A hatodik rész alaposan megnyirbálta a gyártósorokat, de a hetedik, mint látjuk, a majdnem 30 különböző állomással visszahozta a régi, alapos nyersanyag-megmunkálást, és vele a kohók, szénégető-kemencék hangulatát. Az infrastruktúra fejlesztésére is szánhatunk fölös perceket, egyrészt ide a sör-templom-szerzetes útvonal vezet, másrészt a presztízspontokat is beválthatjuk egy-egy újabb ipari mérföldkőre. Merthogy presztízspontot kapsz, ha elfoglalsz egy semleges területet vagy felfedezel egy új kereskedelmi útvonalat, de a köztéri szobrokért ugyanígy, ámbár a legolcsóbb és leggyorsabb mód, ha például a templom mögött hagysz egy szép nagy üres parcellát, és létrehozol egy jókora temetőt (egy sír egy pont, ami egy követ jelent nyersanyagban, és építeni sem kell).

TELEPÍTÉS, AKTIVÁLÁS

A júniusi PC Guru megújult DVD-melléklettel érkezik, ám a Settlers 7 nem telepíthető lemezről. A játékot a Uplayről lehet letölteni, miután a DVD-tasakon lévő kódot **a PC Guru Online kódbeváltó oldalán felhasználtátok.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy **Uplay-kód** lesz, amit már beválthattok a Ubisoft áruházában. **A Uplay használata a Steaméhez hasonló:** először látogassatok el a **http://uplay.ubi.com** weboldalra, és a jobb felső sarokban kattintsatok a **„Download Uplay on PC"** gombra, majd a Uplay-kliens letöltése után indítsátok el a telepítést, aminek az elején kiválaszthatjátok a magyar nyelvet is. A Uplay-kliens települését követően indítsátok el a programot, és a **„Termékaktiválás"** gombra kattintva írjátok be a Uplay-kódot! A játék ez után tölthető le. A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót. Kérdésed van? Irány a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalunk!

MINDENKI SIET

Két dologra háklisak errefelé a népek, az egyik az út – e nélkül nincs mozgás –, a másik pedig az, ha késik a mindennapi betevő, vagy a munkavégzésükhöz szükséges nyersanyag, tehát komoly logisztikai bűvészkedésre van szükség, hogy a birodalmunk fogaskerekei olajozottan működjenek. A varázslat a raktárak elhelyezésében rejlik, és hogy minden feldolgozási stáció a lehető legközelebb essen az őt kiszolgáló egységhez, például a farm a malomhoz, a malom pedig a pékhez.

A teljes játék aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el a fenti útmutatónkat!

A Settlers persze a hódításról is szól, ugyanis amíg a népek odahaza töltik a kolbászt és gyúrják a kenyeret, addig a lovas-muskétás-lándzsás alakulatokkal törnünk kell az utat a környék gazdagabb régiói felé. A Victory Pontokért folytatott versenyfutás kemény, sőt számtalanszor előfordul majd, hogy amíg az alapok kiépítésével vagyunk elfoglalva, az ellenfelek már a kapunál kopogtatnak, rosszabb esetben csilingelve megjelenik egy visszaszámláló, és jelzi, hogy három perc múlva bezár a bazár, mert a szomszéd már teljesítette a fontosabb feltételeket.

NEM NAPÓLEONOKNAK VALÓ VIDÉK

Zoé a kocsmában bérelhet újabb tábornokokat – amúgy nem állítom, hogy a kis hölgynek alkoholproblémái lennének, de felettébb gyanús, hogy minden küldetés elején az ivóban találjuk. Tehát ott tartottunk, hogy tábornokok; nos, mindegyik egyben egy új sereg magját is jelenti, ám mielőtt bősz toborzásba kezdenél, a presztízsrészben oldd fel a strongholdot (kvázi barakk), és készülj fel rá, hogy a komolyabb bakákhoz kard, ló, kaja és arany is kell bőven. Maga az ütközet azonban elég egyszerű alapon zajlik: átküldjük a szomszéd régióba a sereget, és ha vannak védművei, akkor kizárólag a muskétás, pattantyús kollégákon múlik a siker (csak ezek sebzik az erődöt), majd ha a tornyok bedőltek, jöhet a helyőrség szétkaszabolása. Mindeközben tétlen szemlélődők vagyunk csupán, tehát a támadócsapat összeállítása lesz a döntő tényező.

A BIRODALOM VISSZAVÁR!

A Paths to Kingdom jó játék, a korabeli tesztek sem találtak rajta fogást, ha csak a DRM-et nem, de a UPlay azóta már kikupálódott. A közösségi oldalak integrálása, a multiplayer és a skirmish sem hiányzik, ahogy a küldetésszerkesztő is alapból rendelkezésre áll, úgyhogy kívánok mindenkinek jó szórakozást és kellemes nyarat! G

ÚTON-ÚTFÉLEN

A raktárak fontosak, ahogy a kövezett út is a fő nyomvonalon (ami a váradtól a régiókon át vezet). Minden központi egység (bánya, farm stb.) mellé kötelező a raktár, aztán lehetőleg az összes kereszteződésbe, és úgy 6-7 blokknyi távolságra mindenhol. Fontos, hogy az alapvető nyersanyagokból inkább felesleg képződjön, ugyanis okoskáék a világ végéről is elhozzák a farönköt a másik szénégető elől, ha a térképnek ezen a felén hiány van.

PÉNZCSINÁLÓ SZABÓK

Automatikus pénznyomda például a ruhagyártás, de nyilván ide kell a kereskedelemből az a trade route, ahol a kabátot kőre váltják (nyugi, pénzre is). A farm Shepherd részlegével indítunk, legyen hozzá víz a közelben, aztán Weaving Mill és a nemesi kúriára épülő Tailor. A 3-2-2 arány működik, viszont akkor két kút a minimum és ugyanennyi raktár, hogy a barik (farmonként két víz) sose álljanak le a gyapjútermeléssel.

A MÉLYVÍZ

Az ötödik küldetésnél (Draconian) jön el az a pont, ahol a habkönnyű meséből végre kihívás lesz. Fontos, hogy a jobb oldali ágon, a kikötő feletti második erődöt te foglald el, és hogy minél előbb kereskedj, szerezz sok követ, váltsd presztízsre. A hatodik misszió (hugica) csak akkor nehéz dió, ha az erődfejlesztést kihagyod (Upgrade opció a váradon), ugyanis ennek hiányában ellenfeled nagyobb haderejével már a korai szakaszban legyűr.

ÉPÍTÉSI ALAPSZABÁLYOK

A búza- és egyéb farmoknak kell a szabad zöldterület, csak akkor dolgoznak teljes hatásfokon, ha jut elég parcella a vetéshez, legeltetéshez. A favágó mellé pedig mindig tegyél erdészt (Forester), mert hamar kiirt minden erdőt a környéken. Amikor távoli régiókba telepszel, oda csak komplett láncokat tegyél le, például a vasbánya mellé sok favágót, ezek mellé szénégetőt, majd kohót és a fegyverkovácsot, így csak a végterméket kell mozgatni.

Unreal Tournament™

[ÍRTA OBO]

Hosszú szünet után tér vissza közénk az Unreal Tournament, méghozzá nem is akárhogyan! Az Epic a rajongókkal együtt, példátlanul nyitott módon készíti el a játékot, ráadásul pénzt sem fognak kérni azért, hogy a végleges terméket élvezzük. Őrültség? Az, de működhet.

A játékfejlesztés legtöbbször egy kifejezetten zárt folyamat, amibe mi, gamerek csak egy nagyon kicsi betekintést kapunk. Legfeljebb videók, blogbejegyzések, valamint az esetleges alfa- és bétatesztelések során láthatjuk a félkész terméket, a munkafolyamatba beleszólni pedig még kevesebb lehetőségünk van. Persze a stúdiók mindig értékelik a tanácsokat, és nem egyszer meg is szívlelik a konstruktív kritikát, azonban általánosságban kijelenthetjük, hogy a fejlesztést kívülről, egy apró ablakon keresztül szemléljük – ezt az ablakot törte most be, sőt az egész falat kidöntötte az Epic, mikor úgy határozott: a következő Unreal Tournament elkészítését a közösség szoros együttműködésével fogja elvégezni.

KÖZÖS MUNKA

A cég sosem látott nyitottsággal kezeli a dolgot, hiszen már az első pillanatoktól kezdve a rajongók bevonásával dolgoznak azon, hogy minél jobb játék készüljön, és egyáltalán nem csak a levegőbe beszélnek, mikor azt mondják, hogy szívesen látják a segítő kezeket. A hivatalos oldal tele van élénk beszélgetésekkel arról, hogyan kellene lemodellezni egy fegyvert, milyen legyen az új pálya, vagy éppen mit kell változtatni a kezelőfelületen. Minderre ráadásul külön, publikus oldalakat is fenntartanak, ahol mindenki láthatja, kategóriákra lebontva, hogy éppen mi készül, mi lett jóváhagyva és mit dobtak vissza, és ugyanígy a játék forráskódja is szabadon elérhető, valamint a bugok listáját sem titkolják. Az egész egy nagy összefogás, amelyben a tagok együttes erővel építik fel a kedvencük legújabb részét, a fontos döntéseket azonban természetesen nem a lelkes amatőrök hozzák. A kívülállók legnagyobb része „csak" a tervezésben segít (fegyverek, pályák, játékmódok stb.), és kevés az olyan, aki tényleges, közvetlen befolyással van a kódokra. Végső soron az Epic és annak Unreal Tournament veteránokból álló, egyébként nagyon kicsi csapata határozza meg, hogy merre menjen tovább a játék, de a visszajelzésekre alapoznak mindent, figyelve, hogy milyen javaslatok és milyen új ötletek bukkannak fel.

ADATOK

KIADÓ
Epic Games

FEJLESZTŐ
Epic Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014. 08. 15. (alfa)

STÍLUSMINTA

Unreal Tournament 3
2007 (MIDWAY GAMES)

A folyamat nagyon érdekes, hiszen jó rálátásunk van arra, hogyan ölt testet a projekt, de a legjobb az egészben az, hogy egyszerűen működik. Mikor először meghallottam, hogy mennyire nyitott lesz a munka, rögtön arra gondoltam, hogy nagyon könnyen káoszba fulladhat a dolog, ha a játékosok elkezdik különböző irányokba húzni a programot, elvégre tudjuk nagyon jól, milyen rapszodikus tud lenni az internet népe. Ez azonban itt nincs így, sikerült ugyanis egy olyan közösségnek összeállnia, amely érti és látja a közös célt, így teljesen civilizált mederben folyik a munka, az Epic pedig erős kézzel tartja a gyeplőt.

Ez persze mind szép és jó, de felmerül a kérdés, hogy miért éri ez meg a cégnek. Miért nem maradtak a hagyományos és a szervezés szempontjából könnyebb modellnél, vagyis annál, hogy zárt ajtók mögött hozzanak össze egy játékot? Nos, a válasz egyszerű: a sorozat életében mindig is nagyon fontos szerepet játszott a rajongótábor, hiszen ennek tagjai tartották életben az egyes részeket sok évvel a megjelenésük után is, így szimplán logikus lépés volt ezt továbbgondolva magának az elkészítésnek a menetéhez is hozzáférést adni, ezáltal biztosítva azt, hogy egy olyan játék készüljön, ami majd elnyeri a nagy többség tetszését – és nagyon úgy néz ki, hogy ez a taktika működik is.

HEADSHOT!

Az Unreal Tournament nyolc év után tér vissza, ennyi idő alatt pedig nagyon sok minden változott a multiplayer lövöldék piacán. A főszerepet átvette a kasztrendszer, a perkek, a fegyverek fejlesztése, szóval egy rakás olyan dolog, amiket a Call of Dutyk, a Battlefieldek meg a hasonló játékok tettek népszerűvé az elmúlt közel egy évtizedben. Az Epicnél azonban megállt az idő, de abszolút jó értelemben, az új UT ugyanis az elvárásoknak megfelelően, minden ízében egy régi vágású arénalövölde, amiben egy szusszanásnyi idő

sincs arra, hogy gondolkodjunk, reflexből megy a szédítő sebességű csata. Be kell vallanom, alaposan elszoktam az ilyen gyors multiplayer címektől, a modern shooterekhez szokott reakcióidőm egyszerűn kevés volt ahhoz, hogy az első körökben labdába tudjak rúgni azok ellen, akik már isten tudja, mennyi időt eltöltöttek az arénákban – ám szerencsére gyorsan vissza lehet szokni a régi rutinba, és amikor ez megvan, onnantól kezdve pokolian szórakoztatóvá válik a játék, tökéletesen megidézve az eredeti Unreal Tournament élményét. Már most, a pre-alfa stádiumban is remekül működik minden, ami elérhető, ráadásul a közelmúlt AAA-címeit megszégyenítő módon stabil az online játékmenet, és különösebb döccenés nélkül, simán fut a program, összeomlással például nem is találkoztam.

Jelenleg három játékmód áll rendelkezésünkre, a klasszikus Deathmach, a Team Deathmach és a Capture the Flag, amiknek úgy egy tucat pálya ad otthon. Ezek a játszóterek egy kivételével még nagyon kezdetleges, minimálisan textúrázott prototípusok, amik folyamatos fejlesztés alatt állnak, ám az már most látszik, hogy ezen a téren is az elődök által kitaposott ösvényen járnak a tervezők, akik zegzugos, liftekkel és magaslatokkal tarkított, változatos terepeket álmodtak meg, ahol éppen olyan fontos a fegyverek helyének beható ismerete, mint az ügyesség. Apropó fegyverek: ezekből is van már jó pár darab, főleg a klasszikusok (Minigun, Rocket Launcher, Shock Rifle és a többiek), amelyek egy áttervezett, de eredeti másukhoz hű külsőt kaptak.

Végre egy kifejezetten nagy játékstúdió is a kihalásra ítélt arénashooterek feltámasztásán dolgozik!

INGYEN JÁTÉK MINDENKINEK!

Azonban legyen bármennyire is a játék a régi iskola követője, nyomtalanul nem ment el mellette az ipar minden változása, ez a hatás pedig leginkább az üzleti modellen érhető tetten – az Unreal Tournament ugyanis egy free-to-play program lesz. Igen, jól olvastátok, free-to-play, de mielőtt még undorodva továbblapoznátok, tudnotok kell, hogy egész jó ajánlattal állt elő az Epic. Ez úgy szól, hogy a játékot teljesen ingyen használhatjuk, hozzáférhetünk mindenhez, miközben a piactéren vásárolhatunk modokat, pályákat vagy bármilyen egyéb elemeket, amiket a közösség tagjai készítettek. Ebből szerzi majd a pénzét a cég, mégpedig úgy, hogy a tranzakciókból lecsippent 25 százalékot (többet, ha nagyobb modról van szó), amivel a fejlesztési költségeket, a szerverek fenntartását és minden egyebet fedeznek, a többi meg megy az alkotó zsebébe, vagyis nem kell attól tartani, hogy az Epic megkopasztásra készül. Lesz egyébként lehetőség arra is, hogy ingyen jussunk hozzá a tartalmakhoz, nem kötelező mindent pénzért árusítani.

A taktika lényegében a Steam Workshop modelljét követi, és noha a Valve-nak ez már bejött, vannak kétségtelen rizikófaktorok – legfőképpen az, hogy ha nincs elegendő játékos, az Epic sem fog elég pénzt látni, onnan pedig már egyenes út vezet a szerverek leállításához –, ám egy pillanatra sem gondolom azt, hogy ilyen helyzet előfordulna. Jól láthatóan élénk a közösség, a fórum pezseg és mindig van kivel játszani, a piactéren pedig már most vannak olyanok, akik különböző tartalmakkal (most még alig van mit venni, és az is csak kozmetikai elem) igyekeznek elnyerni a játékosok tetszését, ha pedig ehhez még azt is hozzátesszük, hogy az Unreal Tournament egy sziklaszilárd, most is jól működő alapra építkezik, akkor nyugodtan mondhatjuk, hogy nem kell mitől tartani. Az Epic az eddig látottak alapján nagyon jó úton jár afelé, hogy méltó módon hozza vissza közénk ezt a jól ismert címet, és szinte biztos, hogy a közösség ilyen módon történő bevonásával fényes jövő áll kedvelt lövöldénk modern inkarnációja előtt.

Eddig egyetlen pálya készült el teljesen, és az valami elképesztően jól néz ki. Alig várjuk, hogy az Epic a többit is befejezze!

PHANTASMAL
city of darkness

[ÍRTA KING DODEE]

A kiszolgáltatottság és a rettegés eddig nem látott játékbeli érzetét ígérik a Phantasmal alkotói egy olyan túlélőhorror képében, amelyben sosem tudhatjuk, mi vár ránk a következő sötét folyosón. A játék szörnyekkel teli pályái véletlenszerűen generálódnak, ha pedig észrevesz minket valaki, már majdnem biztos a halálunk.

Manapság már egyáltalán nem ritka, ha egy játék a Kickstarteren indul el. Az új-zélandi Eyemobi fejlesztőcsapat is a játékosok által összedobott pénzmagból indította el a Phantasmalt: 184 horrorra éhes támogató 15 ezer dollárt tett fel a játék megszületése érdekében. Ez persze nem mondható soknak a Kickstarter történetében (gondoljunk például a Wasteland 261 ezer támogatójára és majd hárommilliós adományára), de egy teljesen új, pár főből álló fejlesztőcsapat rétegműfajban induló üdvöskéjétől nem rossz teljesítmény. A játék április végén már korai hozzáférésű változatban Steamen is elérhetővé vált, ideje hát, hogy megnézzük, mit sikerült megvalósítani mind ezidáig a borzongató ígéretekből.

> A játék Kickstarteren kezdte az életét, és már a kiadása előtt díjat kapott Új-Zélandon.

VALAMI IGAZÁN ÚJ?

Az indie játékok világában a fejlesztés büdzséjének szűkösségét remekül tudja ellensúlyozni az alkotói szabadság maximális érvényesülése. Nincsen csúf pénzéhes kiadó, amely határidőkkel és mindenféle piaci megfontolásokkal korlátok közé szorítaná a készülő játékot – olyanynyira nem, hogy akár félúton a végleges forma felé is történhetnek radikális változások a koncepcióban. Ez a helyzet a Phantasmallal is, hiszen a kezdeti elképzelések a fejlesztéshez szükséges pénz összekalapozása óta gyökeresen megváltoztak, minden bizonnyal a játék előnyére.

Ilyen – nem elhanyagolható – változás, hogy a játék kapott egy „történetet", illetve, ami sokkal fontosabb, érdekes helyszínt is. A sztoritól senki ne várjon bestseller-minőséget, a srácok ezt minden bizonnyal néhány sör és egyéb tudatmódosító kíséretében egy röpke félóra alatt szülték meg. Hősünk – a horrortörténetekben minduntalan felbukkanó magándetektív – a nénikéje után kezd el nyomozni, miután az egy furcsa helyre keveredve egyre aggasztóbb levelekben számol be egy démonimádó erőszakos szektáról, amelyhez a helyiek szépen lassan mind csatlakoznak. Amikor a hatóság bejelenti, hogy az öreg hölgy eltűnt, nincs más választásunk, mint személyesen felkeresni a nem éppen bizalomgerjesztő települést. Ez pedig nem más, mint Kowloon befalazott városa, amely ténylegesen létezett (persze szörnyek nélkül), és egyedisége azóta számos anime és film számára nyújtott inspirációt. A helyszín remek választásnak bizonyult, különösen a korábbi koncepcióhoz képest, miszerint egy diliház gondnokaként kellett volna egy éjszakát túlélnünk a szabadon grasszáló őrültek között. Utóbbit azonban a srácok „túl elcsépelt" háttérnek minősítették (vagy csak megunták az Outlastot), és félúton teljesen új irányt vettek.

A randomizáció miatt már a mostani, relatíve kezdetleges állapotában is kifejezetten sok játékórára lehet számítani.

ADATOK

KIADÓ
Eyemobi Ltd

FEJLESZTŐ
Eyemobi Ltd

MŰFAJ
horror

MEGJELENÉS
2015. 04. 30. (alfa)

STÍLUSMINTA

Slender: The Arrival
2013 (MIDNIGHT CITY)

Darkwood
2014 (ACID WIZARD STUDIO)

EGY KICSIT INNEN, EGY KICSIT ONNAN

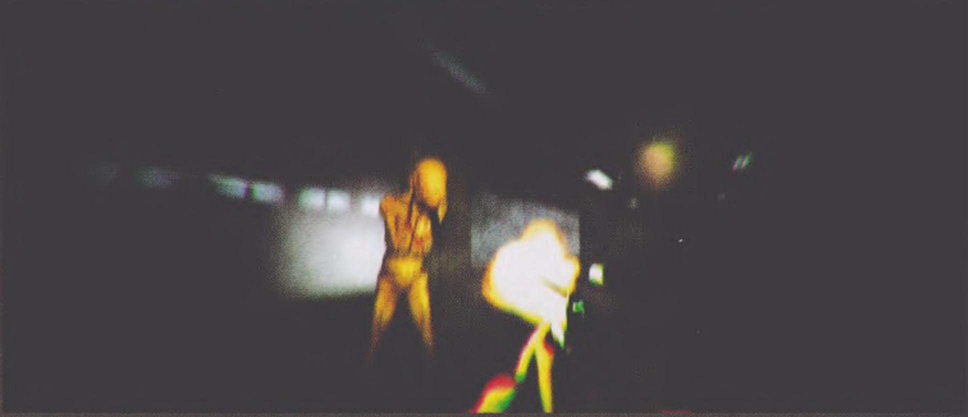
A Phantasmal alkotói nem fogták vissza magukat, amikor horrornagyságokat kellett felemlegetni játékuk ihletforrásaként: bizony a Silent Hill és a Dead Space csak a kezdet volt, hamarosan eljutottak a felismerésig, hogy ők igazából magában a horrortörténet-írók egyik legnagyobbjában, H. P. Lovecraftban látják a Phantasmal spirituális atyját. Mostanában persze, ha valaki bármilyen médiában horrortémát szeretne letenni az asztalra, akkor erősen ajánlott Lovecraftot kiáltania, hiszen az óceánok mélyén szunnyadó rettenetes Öregek mitológiájához egyrészt nagyon könnyű bármit hozzákapcsolni, másrészt imádja az olvasott közönség. Más kérdés, hogy sikerül-e érdemi tartalmat állítani a kapcsolat bizonyítására, vagy csak üres üzleti fogásról van szó.

Tagadhatatlan, hogy a játékot kipróbálva könnyen felismerhetők az átemelt játékmenetbeli elemek más patinás klasszikusokból. Így például azonnal az eszünkbe ötlik a stílusteremtő Amnesia: The Dark Descent, hiszen belső nézetben, kiszolgáltatottan kell osonnunk sötét folyosókon, és bár fejtörők nincsenek, a szörnyek kitartó bámulásától hősünkre törő elmeháborodás elemét azért sikerült ügyesen elcsenniük az Eyemobi programozóinak. Azért, hogy legyen valami a Silent Hillből is, a játékbeli Kowloont lakó bestiák kinézetre nem is olyan távoli rokonai némely csöndesdombi rettenetnek. Harcolni, de legfőképp lövöldözni lehet, bár nem érdemes, mert azt meghallja az „Alvó Öreg" is, innentől kezdve

Kowloon, a bűn igazi városa

Kowloon (magyar átírásban: Kaulung), mely eredetileg kínai katonai erőd volt, az anarchia és az európai szemmel elviselhetetlennek tűnő mértékű zsúfoltság ikonikus városállama lett a XX. század folyamán. A település a II. világháború után ellenőrizetlen burjánzásnak indult, a folyamatosan odasereglő, nyomorgó családok ötletszerűen építkeztek egymás házaira. Így született meg a bűn és a nyomor háromdimenziós labirintusa, melynek mocskában sok ezer család lelt menedéket. Ezt a szennyvíztől és patkányoktól bűzlő helyet a triádok irányították, a drog, szerencsejáték és prostitúció hatóságok által ellenőrizetlen fellegvárává téve azt, míg végül többéves kilakoltatási hullámot követően 1992-ban Hongkong leromboltatta.

néhány másodpercünk van megtalálni a labirintusban a következő pályára vezető kijáratot, különben a falakból előtekereg egy óriáspolipszerű szörny, és kezdhetjük elölről az egészet. Mivel kvázi a vakszerencsén múlik, leleplezödünk-e a sötét sarkokban gubbasztva, a játék nehézsége így igen durva, arról nem is beszélve, hogy jelenleg semmiféle checkpoint, illetve mentési funkció nincs még beleépítve.



BÚJÓCSKA A LABIRINTUSBAN

A fentebbi jellemzők önmagukban nyilván nem szolgálnak semmi újdonsággal, ezért az Eyemobi egy olyan elemre építette fel az egész piaci stratégiáját, amely állításuk szerint teljesen egyedivé és félelmet keltővé teszi alkotásukat. Ez pedig nem más, mint a pályák véletlenszerű generálása, aminek köszönhetően minden egyes induláskor eladdig ismeretlen terepre kerülünk, így fokozottan igaz lesz, hogy nem léphetünk kétszer ugyanabba a trutyiba. A jelenleg elérhető változatban ezt valóban remekül meg lehetett tapasztalni – számos rövid próbálkozásunk alkalmával tényleg mindenkor teljesen új felépítésű labirintusokban kellett rohangálnunk. Noha ez sem új a nap alatt (ugyanerre az ún. „roguelike" alapmechanikára épül a The Binding of Isaac és a Daylight is), de legalább jól sikerült, ellentétben az összes többi játékelemmel, melyek erősen félkész állapotban leledzenek.

Belső nézetes játékról lévén szó, a grafika kardinális kérdés a Phantasmal esetében, azonban sajnos nagyon csúnya szegény.

Ezen nyilván enyhít valamit, hogy a helyszínek nagy része sötét, és a dinamikus árnyak még egész kidolgozottnak tűnnek a tíz évvel ezelőtti színvonalon mozgó textúrák és geometriák között. Ám a szörnyek mozgása, illetve úgy általában minden grafikai elem nagyon amatőr barkácsérzetet kelt, ingyenes modokban sokszor ezerszer szebb kidolgozást találhatunk. Sajnos amennyit láttunk a játékból, az alapján Kowloon és a Nagy Öregek története helyett a Doom háttérsztoriját ugyanúgy mögé tudnánk képzelni, de ha azt mondanák, hogy maradtak a diliház-koncepciónál, arra sem lehetne rácáfolni a pályák kinézete alapján. Talán ez a legnagyobb hátránya is a mindenek előtt reklámozott random felépítésnek, hogy hiányzik a pályaszerkesztésből az a fajta átgondoltság, ami minden jó játéknak elengedhetetlen eleme.

Természetesen néhány feszült percet azért sikerült a játéknak okoznia, amikor nyakunkban egy rakás csúnyasággal kavarogtunk a zsákutcák többszintes útvesztőjében, és valódi megkönnyebbülést jelentett, ha véletlenül sikerült elmenekülnünk. Szóval magában az alapötletben van fantázia, de a kivitelezés jelenleg még alig több mint olcsó fércmű, ami ráadásul unos-untalan le is fagyott a tesztelés alatt, külön fájdalmassá téve a mentési lehetőség hiányát. Steamen jelenleg 15 euróért vesztegetik a korai hozzáférést a játékhoz, amiből már bármelyik igazán ütős horrorklasszikust is beszerezhetjük. A fejlesztők néhány hónapon belül ígérik a végleges változatot, addig azonban érdemes inkább elővenni valamelyik régi kedvencünket, mert a Phantasmalt mostani formájában csak ingyen javasolnánk kipróbálásra.

GUITAR HERO LIVE

[ÍRTA MCMACKO]

Ki gondolta volna, hogy a Guitar Hero sorozat hiátusa után a széria egyszer még feltámad hamvaiból? A Guitar Hero Live új hardverrel és új szemlélettel próbál friss közönséget toborozni. Lássuk az ígéreteket!

Gondolom, sokan egyetértetek azzal az állítással, hogy néhány kiadó szereti túltolni a jól menő sorozatok szekerét. Bár a Call of Duty még mindig az élbolyban tanyázik, az Activision egykori másik fejőstehene, a Guitar Hero bizony kivérzett az új évtized elején. Ráadásul az arcade-os játékmeneten nem is nagyon lehetett mit újítani, a zseniális Rock Band 3 meg már túl sok volt a kocagamereknek. Akik pedig a gitártudást szerették volna palléroztatni, nos, ők menet közben a Rocksmithre váltottak, amely konzolon és PC-n is egész szép sikereket ért el.

A Guitar Hero Live nem akar visszatérni a gyökerekhez, hanem teljesen új alapokra helyezi a játékot. Kidobja az ablakon a jól ismert poligonhősöket, félreteszi a hajmetálos látványelemeket, és átrendezi a gitárhősködés élményét FPS nézőpontba.

EGOCENTRIKUS

Bizony, nem olvastátok rosszul, tényleg saját szemszögű gitározda lesz az új GH-epizód, amely azt az érzést próbálja átadni a játékosnak, amit egy valódi szólista él át a színpadon. Egy-egy nóta ennek megfelelően még a backstage szobáiban kezdődik, a turnémenedzser füttyent egyet, a banda pedig már úton is van a színpad felé. Aztán a roadie biccent, a gitártechnikus ránk adja a motyót, és már kinn is állunk több ezer ember előtt. Képzeljük magunk elé a hömpölygő tömeget, amint az általunk játszott dal ritmusára tombolnak. Ha ügyesek vagyunk, akkor még a zenészek is elismerő kurjantásokkal nyugtázzák a közös muzsikálás örömét. Ellenkező esetben persze a nézőtér gonosz reakciókkal fog válaszolni az ügyetlenségünkre, sőt a bandatagok is elhajtanak a náthásba, ha bénázásunkkal elrontjuk a bulit.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
FreeStyle Games

MŰFAJ
ritmusjáték

MEGJELENÉS
2015 ősz

STÍLUSMINTA

Guitar Hero 5
2009 (ACTIVISION)

Rock Band 3
2010 (MTV GAMES)

Az élmény megfelelő prezentálásához szerintünk tökéletes lett volna a jól bevált poligongrafika, azonban a FreeStyleGames munkatársai gondoltak egy nagyot és dinamikus, élőszereplős képanyagot forgattak le a játékhoz. Az új generációs konzolok és GPU-k korában minimum meglepő egy ilyen húzással előrukkolni; kíváncsiak vagyunk, hogy az előzetes videók alapján önmagát totálisan komolyan vevő videobetétek mennyire lesznek hitelesek, és „tartósak" is egyben a hardcore játékosok számára. Furcsa lehet az is, hogy a nóták javánál helyettesítő zenészek fognak a színpadon ugrálni. Bár csak részleges dallista érhető el a cikk írásakor, abban biztosak vagyunk, hogy anyagilag képtelenség huszonsok sztárbandát a zöld vászon elé csábítani.

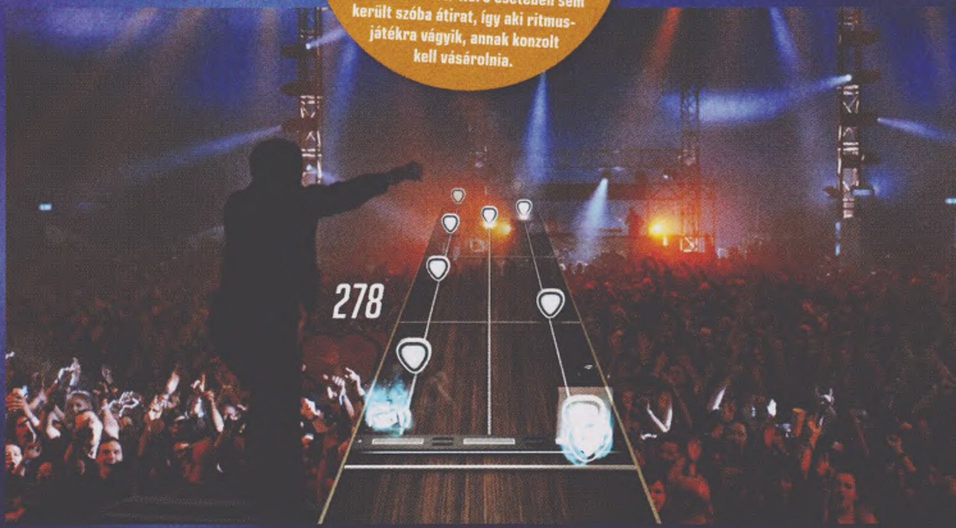
Különös jószág a friss Guitar Hero: az új gitár kifejezetten furcsa, ahogy az élőszereplős videók is, nem beszélve a dalkínálatról.

Sajnos vannak olyan sorozatok, ahol muszáj külön cikkdobozt szentelni annak, aminek evidensnek kellene lennie: a PC-s változatnak. Sajnos az Activision egyedibb játékai és a PC között folytonos a szakadék: a Skylanders az első rész után gyakorlatilag elhagyta a platformot, és a következő Guitar Hero esetében sem került szóba átirat, így aki ritmusjátékra vágyik, annak konzolt kell vásárolnia.

Attól viszont nem kell tartanunk, hogy a koncertfelvételek limitálnák a nótalistát. A GHTV elnevezésű csatorna ugyanis a YouTube és társai mintájára videoklipes formában kínálja majd a dalok százait, természetesen megfelelő Guitar Hero kottákkal kiegészülve. A készítők ígérete szerint folyamatosan frissül majd az elérhető lista, amelyben a punktól a popzenéig mindenféle stílusú muzsikát megtalálhatunk. Így lesz teljes a világ első „játszható videoklip-hálózatának" koncepciója, amely első körben a Stones, Green Day, Pantera tengelytől elszakadva még egy Skrillex dallal is megpróbál erősíteni. (Erre azért befizetünk...)

ÁTHANGOLVA

Mivel teljes körű reformokban gondolkodtak az új epizód kiagyalói, ezért a régi hangszer sem maradhatott színen. Ezúttal hat gombocska jelent meg a fogólapon, amely kétszer hármas leosztásban van a nyak végén elhelyezve a fekete-fehér színkombináció vizuális körítésével párosítva. A hármas gombsor a készítők bevallása szerint nagy előrelépés, hiszen belső kutatásaik során kimutatták, hogy a játékosok java utálta használni a kisujját korábban. (Fura ez, mert Medium fokozattól kezdve azért ez alap volt a korábbi GH-epizódokban.) Ugyanakkor a kétsoros leosztás bonyolítja is a lehetőségeket a nehezebb fokozatok kedvelőinek, sőt, kvázi akkordokat is lehet majd fogni ebből kifolyólag. A kétféle szín használata egyértelmű jelölést tesz lehetővé a „note highway"-en is (tudjátok, így hívják a sávot, ahol a lefogásra váró hangok szembejönnek velünk játék közben), ezzel az ergonómia sem szenved csorbát, valamint a hangjegysztráda is átláthatóbbá válik. A régi plasztikgitárjainkat tehát tehetjük is a koporsóba a döglődő Xbox 360 és PS3 mellé, merthogy a korábbi perifériákat semmilyen formában sem fogja támogatni a GH Live. Sőt, nagyon úgy fest, hogy a program a dobokat és a mikrofont is a föld alá hantolja. A kiadó akarata egyértelmű: így szeretnék, ha az új széria minden szinten elkülönülne a korábbi iterációktól. Ez bizonyos mértékben teljesen logikus lépés, másrészről viszont sír a pénztárcánk,



A TÖRÖLT REBOOT

A sorozat hetedik üdvöskéje sajnos nem jutott el odáig, hogy aranylemezre kerüljön, ugyanis a fejlesztés középfázisában lelőtték. A Vicarious Visions által továbbvitt Neversoft-örökség végül több okból kifolyólag lett bithalott. Egyrészt a számokhoz külön-külön kitalált, dinamikusan változó díszletek túlságosan nagy költségvetést igényeltek volna (ugye a Live esetében ezzel épp nincs probléma), másrészről a projektben nem maradt tartalék a minőségi számok licencelésére. Persze ehhez a részhez is új perifériát hoztak volna ki, amely hat gombot tartalmazott a fogólapon, és hat darab pengethető, húrszerű képződményt a pengetőnyelv helyén. Ez a terv vásárlói szinten is megfizethetetlen mulatságnak tűnt az elemzők szerint, és a szemtanúk váltig állították, hogy nem volt valami kiemelkedő minősége az első prototípusnak.

hogy megint a facsarógépbe kell küldenünk, amennyiben haladni akarunk a sorozattal.

KÉTSÉGEK KÖZT HÁNYKOLÓDVA

Habár előzetesünkben eddig a pontig megpróbáltunk tényszerűnek maradni, azért nem szeretnénk eltitkolni az újításokkal kapcsolatos mélyebb aggályainkat sem. Videóalapú hátterekhez nyúlni 2015-ben elég bátor dolognak tűnik; a régi motorosoknak garantáltan a 90-es évek rosszul öregedő FMV-emlékei sejlenek majd fel, akik meg mondjuk a nextgen erejére áhítoznak, azok már a PS4-es Singstar epizódot is megköpködték. Az eddig látott menőző színészi játék és a beépített közönségreakciók is pusztítják a rockzene alapvető spontaneitását. A megjátszott gesztusok, mint tudjuk, nem éppen a rockzene „trú" vonalának sajátjai, ezzel szemben már az első trailerből ömlött ránk a gejl. Aztán ott vannak azok a feltételezhetően poénosnak szánt mozzanatok is, mint amikor a dühös közönségből valaki előkapja a teljesen életszerű „you suck" transzparenst. Ugye ez kötelező kellék egy koncertre járó kelléktárában. (Nem, nem az…) Aki meg volt már élő buliban az tudja, hogy bármilyen rossz passzban is lehet a gitáros, ha az énekes és a dobos viszi a hátán a bulit (és a hangmérnök is észnél van), akkor végzetes hiba nem történhet. Az FPS-nézet koncepciója máshonnét is furcsa önellentmondásba ütközik: hogyan válhat a játékos a buli középpontjává, ha a frontember/énekes folyamatosan előtte ugrál majd a színpadon? A kérdés persze költői, reméljük, hogy a végső játék tud majd ésszerű válaszokkal szolgálni.

A hardver koncepciójával is vannak gondjaink. Az előd, ha nem is tanította meg a laikusokat a gitározás alapjaira, sok embert elindított a hangszer tényleges megismerésének útján. Az alapmechanikából ezután hiányozni fog a fekvésváltás és a kisujj használata (amely idővel egyrészt szokható volt, másrészt a hangszeres játék imitálásához ez is hozzátartozik); kíváncsiak vagyunk, hogy ezt a hiányt mennyire kárpótolhatja a didaktikai szempontból kétes „kéthúros" elrendezés.

Nagyon úgy tűnik, hogy a FreeStyleGames munkatársai nem elégedtek meg annyival, hogy a kedvenc műanyag gitárjuk leporolása után „megdöntsék a cucc nyakát és az E-t áthangolják D-re" (© Wayne Világa). Sokkal inkább teljes renováláson és erőszakosnak tűnő divatosításon keresztül próbálják meg az egykoron sikeres brandet újra a nagyközönség elé tárni. A sorozat egykori keményvonalas rajongóiként csak abban bízhatunk, hogy a fentebbi aggályok nem válnak kritikus problémákká, a szakállukat terebélyesítő fejlesztők pedig nem válnak ócska hamisítóvá. Ugyanis ha a félelmeink tényleg beteljesednek, úgy az összes metál istenség ereje sem lesz elég arra, hogy a Guitar Hero márkanevet kihúzza a Pokol Tizedik Bugyrából.

DiRT® RALLY

[ÍRTA **GEBBBE**]

Igazi villámcsapásként érte a hír a rajongókat, amikor április végén a Codemasters felfedte legújabb ralijátékát, a DiRT Rallyt. Nagyon úgy néz ki, hogy a 2011-es DiRT 3 utáni hanyatlásának vége, irány újra a csúcs, ami ebben az esetben nem elszólás.

Tudom, hogy más kategória, de Half-Life 3 szintű misztikum övezte a tényt, hogy lesz-e még valaha olyan ralijáték a piacon, mint amilyennel több mint egy évtizede kényeztettek minket. A DiRT közösségi oldalának követőjeként el kell mondanom, hogy bármit is posztoltak ki a fejlesztők, nem volt komment, melyben a DiRT 4 kifejezés valamilyen módon ne szerepelt volna. Négy kerékkel a levegőben egy Subaru, netán négy fényszórója van? DiRT 4 confirmed!

2X2 NÉHA RALLY

Április 27-én jött is a meglepetés, a Codemasters bejelentette a DiRT Rallyt, amely rögtön elérhetővé is vált a Steam korai hozzáférés programjának keretében. Korlátozott ideig 10% kedvezménnyel juthattak hozzá a kiéhezett rajongók – az alapára 30 euró. A számozott folytatástól igazából már a Showdown esetében is eltértek a fejlesztők, az új játéknak ennek megfelelően DiRT 5 címet kellett volna kapnia, a névválasztás itt viszont beszédes, hiszen fontos hangsúlyozni, hogy amit a Dirt Rally nyújt majd, az a színtiszta, mellébeszélésektől és gymkhana bohóckodástól mentes raliélmény. Visszatér az autók beállítása, a szervizelési fázisok sora, de újdonságként helyet kap a csapatmenedzselés, hogy kicsit megismerhessük az anyagi oldalát is ennek a kitűnő versenyágnak. Nem feledkeztek meg az online lehetőségekről sem, de ez még konkrét multiplayer módot jelenleg nem tartalmaz, csak a RaceNet jóvoltából lejátszható napi, heti és havi eseményeket.

A vasakat illetően a kezdőkészlet 17 darabra rúg, a 60-as évektől egészen a modern éráig besorolva, melyeket 36 szakaszon nyúzhatunk a legjobb idő kisajtolásához. Úgy érzem, meg kell említenem néhány autócsodát: az Audi Sport Quattro Rallye, a Ford RS200, a Subaru Impreza 1996, a Lancia Delta HF Integrale vagy a Peugeot 205 T16 EVO 2 emelkedik ki az egyelőre nagyon szűkös kínálatból. Etapok terén jelenleg Görögország, Monte Carlo és Wales vidékeire látogathatunk el; idővel a hillclimbing (hegyi verseny) is része lesz a repertoárnak, történetesen a legendás Pikes Peak magaslatra is felszáguldhatunk majd a későbbi frissítések jóvoltából. Akinek pedig ez nem elég kihívás, az a hivatalos 2015-ös FIA Ralikrossz Bajnokság legjobb pályáin is harcba szállhat majd; ilyet már láthattunk korábbi DiRT-epizódban is, de hivatalos köntöst most fog kapni először ez a játékmód. A Dakar-szerű raidről még nem tudok írni semmi okosat, ez a jövő zenéje, de ami biztos, hogy nem kapunk az ügyességünket próbára tevő és a gyógyszeripar nyugtató termékeinek eladásait megtriplázó gymkhana módot. Utóbbi miatt rengetegen hagyták abba a DiRT 3 végigjátszását, mert nem érezték magukénak Ken Block „művészetét". Ezzel magam is így vagyok, messziről nézve elismerően bólogatok, de ezt hagyjuk meg az igazán profiknak.

ADATOK

KIADÓ **Codemasters**

FEJLESZTŐ **Codemasters**

MŰFAJ **szimulátor**

MEGJELENÉS **2015. 04. 27. (alfa)**

STÍLUSMINTA

DiRT 2007 (CODEMASTERS)

DiRT 3 2011 (CODEMASTERS)

Az etapok szimplán könyörtelenek: az utak keskenyek, és szinte mindig szakadék vagy egy hatalmas erdő határolja őket.

DIRT 3 ÚJRATÖLTVE

Nem áprilisi tréfa volt, de elsején gyorsan kijött Steamen a DiRT 3 Complete Edition, melyet sokak kérésére megszabadítottak a Games for Windows Live felületétől, és teljesen Steamworks támogatott lett – kapott felhőmentést, kártyákat és teljesítményeket is. A játék szabályosan új életre kelt (ám akkor még senki nem sejtette, hogy mit kapunk majd a hónap végén). Tartalmazza továbbá az összes letölthető tartalmat, amelyek eddig csak a Live felületen voltak megvásárolhatók. Aki rendelkezett már a játékkal a Steam könyvtárában, az megkapta egy teljesen új tételként, ha pedig volt dobozos példánya belőle, az mostantól aktiválható a Steam rendszerében is. Tessék szépen átkutatni a polcot, és beírni a kódot a megfelelő helyre!

A profizmus azért nem fog eltűnni, hiszen a flashback lehetőségét akárhogy is keressük majd egy kiegyenesített hajtű után, nem fogjuk megtalálni – vagyis ha kisodródunk, nincs idő-visszatekerés, sőt, a pályára visszatérve 10 másodperces büntetésben részesülünk, minden egyes alkalommal. Ha csak lazulni kívánunk, természetesen saját szánk íze szerint is összerakhatunk egy eseményt: mi adhatjuk meg az időjárási körülményeket, a napszakot, és hogy egyáltalán hány szakaszból álljon a küzdelem. A Steamworks-integrációnak hála akár barátainkhoz is mérhetjük az időeredményeket, de megfelelő nehézségű MI ellen is próbára tehetjük magunkat. Más felhasználókkal együtt saját ligákat is létrehozhatunk, ezzel is személyesebbé téve a rali élményét – bár ez a funkció csak egy későbbi frissítéssel lesz elérhető.

Grafikailag sem hagy sok kívánnivalót a jelenlegi build, a repkedő kavicsok és por talán minden eddigi ralijátékot lepipál már most is, valamint a vízátfolyásokba való behajtás előtt sem árt elmondani egy-két imát, hiszen mire újra meglátjuk az utat magunk előtt, meglehet, hogy Maci Laci foglalja el a mitfárer ülését. Az események végi visszajátszás is kellemes látvány, segíteni fog kipihenni az adott szakaszt, mert azok végre megfelelően hosszúak, tényleg sok koncentrációt igényelnek. Az autók belső terei nagyon részletesen kidolgozottak, a profibbak HUD nélkül is problémamentesen elnavigálnak majd. A menürendszer egyszerű, nincsenek összevissza pörgő háromszögek és feleslegesen csicsás mozgó hátterek. A minimum gépigény szerint egy jelenleg középkategóriás gép is elegendő a futtatásához, de az igazi látványhoz nem árt egy jó videokártya. Az optimalizálás is kitűnően halad eddig, nem tapasztaltam jelentős fps-esést. A konzolok kedvelőinek viszont egyelőre nem tudunk jó hírrel szolgálni, a fejlesztés PC-központú, de későbbiekben meglehet, hogy újra napirendre kerül a Codemasters megbeszélésein.

Szó szerint a semmiből jött, de már a jelenlegi, nem éppen kezdetleges állapotában is kifejezetten fantasztikus játék!

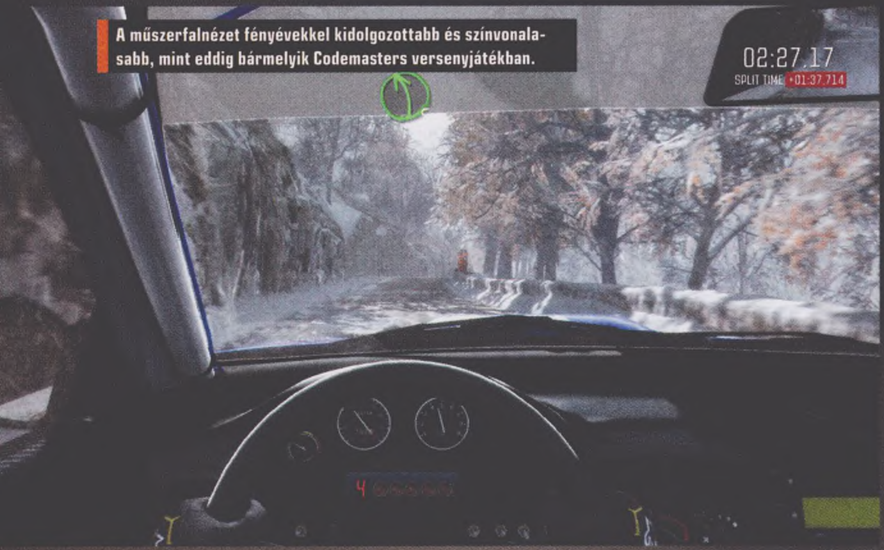
KELL EGY CSAPAT!

A karriermódban igen fontos lesz, hogy kikkel is megyünk neki az idénynek. Persze megfelelő tudású team összerakásához a világ pénze sem elég, ám minden egyes tagnak szakaszokra vonatkozóan szerződési ideje is van. Ha nem jól teljesítünk, előfordulhat, hogy nem lesz pénzünk a drágán felbérelt mérnököt megtartani, és egy olcsóbb kollégáját kell leszerződtetnünk a folytatáshoz. Tovább nehezíti a dolgot, hogy árkategóriákon belül sem egyforma, sőt nagyon is eltérő a szakemberek tudása. Figyelembe kell vennünk, hogy az éppen birtokolt autónk mely területeken nyújt számunkra kevesebbet (karosszéria, fékek, váltó, felfüggesztés stb.), majd olyan

mérnököt választani, aki a gyengébb részeken tud jobban erősíteni. Még most sem elég bonyolult és büdzséigényes a dolog? Akkor szorozd meg mindezt néggyel, mert ennyi mérnököd is lehet, ha megvásárolod a helyeket hozzájuk. Természetesen ez az egész nem működik csapatvezető nélkül, aki hajszolja és buzdítja az embereit. Ezen múlik ugyanis, hogy a bizonyos időközönkénti szervizelési időszakokban teamünk mennyire tudja kihasználni a rendelkezésre álló javítási időt. Érdemes tehát egyben a célba juttatni a vasat és megfontolni az ellenfelek erősségének beállítását, mert sok kreditet veszíthetünk el. Az autófejlesztés jelenleg még kicsit fapados, de egyáltalán nem kőbevésett, hogy ez is lesz a végső állapota.

NE TÖRŐDJ SEMMIVEL, CSAK NYOMD A GÁZT!

A felszólítás kissé túlzás, de a kételyeket eloszlatni való szándékkal írom, hogy a DiRT Rally még mindig nem keményvonalas szimulátor. Egy Assetto Corsa vagy rFactor körökben edződő játékos talán kicsit mosolyogni is fog, mikor kezébe veszi, de még mindig a Codemasters csapata érzi legjobban az arcade és valósághű megvalósítás között húzódó határvonal hollétét. Az új fizikai modellnek köszönhetően teljesen más hatásokat kelt egy murvás, aszfaltos vagy havas-jeges útfelület. Amikor e sorokat írom, én egy Logitech MOMO Racing kormánnyal rázom le a teáspoharat az asztalról, de úgy gondolom, hogy egy kontroller vagy egy billentyűzet is meg fog felelni a célnak, ha nem a világ legjobbjait próbáljuk meg lenyomni a ranglista tetejéről. Hol is vannak már az osztott képernyős szép idők, amikor négykezes zongoradarabokat megszégyenítve fértünk el egy klaviatúrán, pénzfeldobással eldöntve, hogy ki legyen a nyilaknál! Ezt a ziccert is kár volna kihagyni a DiRT Rallyból. Annak ellenére, hogy a játék ennyire korai hozzáférésű, már találkoztam oldallal, ahol kezdenek gyűlni a modok: készültek



A műszerfalnézet fényévekkel kidolgozottabb és színvonalasabb, mint eddig bármelyik Codemasters versenyjátékban.

NAGY ELŐDÖK A DICSŐ MÚLTBÓL

Network Q RAC Rally (1996)

Első igazi raliélményem, a Europress csodája, mely már képes volt a 3dfx nyújtotta lehetőségeket is kihasználni, majd hivatalosan magyar nyelven is kapható volt. Lélektani folytatása az International Rally Championship, amely a Guru régi olvasóinak a polcán is ott figyelhet, mint teljes játék. Ebben 5 autó helyett már 9 szerepelt, és az IRC szakaszaival kikerültünk az angol vidékről is.

Colin McRae Rally 2.0 (2001)

Nincs mit beszélni róla, igazi klasszikus, biztos vagyok benne, hogyha a műfajt nem kedvelőket kérdeznénk meg, még ők is ismernék. Átkocsikázott éjszakák és elnyűtt billentyűzetek maradtak utána. A szakaszokat nézve a 2000-es év WRC-felhozatalán küzdhettük magunkat végig, kitérve egy kicsit Japánra is. A játék sztárja egyértelműen a Ford Focus WRC, melyet akkoriban a skót legenda is hajtott.

Richard Burns Rally (2004)

Sokak által a legjobbnak tartott ralijáték, ami valaha készült, a mai napig életben tartják lelkes modderek. Bátran keressétek fel a rallyesim.com oldalt a legújabb tartalmakért, amilyen az RSRBR mod. Furcsa, hogy nem készült több epizód a névadó versenyző 2005-ös halála után, de Colin McRae elhunyta nem törte meg a DiRT sorozat folytatását, sőt a DiRT 2 még viselte is az előtagot.

Colin McRae DiRT 2 (2011)

Az utolsó a műfajban, amit visszasírt a DiRT Rally megjelenéséig a játékosok nagy százaléka. A raid, trailblaizer és landrush módok kifejezetten kellemes hangulatot biztosítottak, megtörték a raliesemények sorozatát – nem úgy, mint a gymkhana. Itt jelent meg az idő visszatekerésére szolgáló flashback mód is, ami úgy néz ki, 2015-ig bírta szusszal. A DiRT Rally nem viccel!

Bár a DiRT Rally hivatalosan még bőven alfastátuszban van, már most is remekül néz ki, és kifejezetten jól optimalizált.

már festések, de például újabb kameraállásokat is bevarázsolhatunk a lehetőségek közé, ha egyikből sem lenne megfelelő a vezetés élménye. Műhelytámogatást még nem fedezhetünk fel az áruházi opciók között, de nem én vagyok az egyetlen, akinek megfordult ez a fejében, sokan tesznek a fórumokon erre vonatkozó javaslatokat.

Emberemlékezet óta nincs rendes, kemény ralijáték a piacon, így valódi űrt tölt be a Dirt Rally. Ideje volt!

Nagyon hibákat nem érdemes elemezgetni, a játék fejlesztés alatt áll, méghozzá példaértékű hozzáállással a DiRT útját egyengető stáb részéről. Nagyon úgy néz ki, hogy nem pusztán engedtek a közösségi nyomásnak, hanem figyelembe is veszik az akaratunkat, velünk fejlesztik a játékot. Sikerült korrektül megérteni a korai hozzáférés lényegét (nem úgy, mint a Next Car Game: Wreckfest fejlesztőcsapata, a Bugbear számára), alig egy hét alatt már két kisebb foltozás is érkezett a programhoz. Bátran küldjük tehát a javaslatokat, hibákat és véleményeket, mert meghallgatásra fog találni valamilyen formában. A ranglista még megjeleníti azokat a barátainkat is, akiknek szerintem nincs is meg a játék, felesleges üres sorokat eredményezve, a világ más játékosainak időeredményeit pedig még nem is sikerült kicsikarnom. Problémás továbbá a grafikai beállítások egy-egy elemének eltárolása, mindig át kell váltanom valamilyen értéket majd vissza, hogy azt lássam, amit szeretnék, miután újraindítottam a programot. Hangsúlyozom, ezek egyáltalán nem feldolgozhatatlan hiányosságok, biztos vagyok benne, hogy rövid időn belül lesz rá orvosság.

REMÉNYTELJES VÁRAKOZÁS

Amit az eddigiek alapján leszögezhetünk, hogy ezt a játékot már csak óriási melléfogással lehet elrontani annyira, hogy visszavonjam pozitív véleményemet. A DiRT Rally visszahozta a műfaj élére a Codemasterst, bár nagyon nem is voltak lelökve onnan, csak próbálkozásokat láthattunk rá – a Milestone WRC-sorozata azonban csak üres porhüvelyként funkcionált, a teljesen hivatalos világbajnoki tartalom sem tudta megmenteni a feledés homályától. A játékért talán soknak érezzük a 30 eurót, de valószínűleg nem fogjuk megbánni, ha már most belefektetjük azt a bizonyos pénzmagot, mert sóvárgással vegyített nyálcsorgatásba torkollhat életünk, ha meglátjuk a végleges árcédulát. Azt gondolom, a néhai Colin McRae is szívesen adná nevét az elindított projekthez. Csak így tovább, Codemasters!

Trine 3: The Artifacts of Power

[IRTA **DISCONNECT**] Majdnem négy évvel azután, hogy megjelent az oldalnézetes platformjátékok új generációjának egyik legsikeresebb képviselője, a Trine második epizódja, a sorozat még ebben az évben új taggal bővül, hiszen érkezik a harmadik rész „The Artifacts of Power" alcímmel.

A kilencvenes évek elején és közepén az oldalnézetes platformjátékok óriási népszerűségnek örvendtek, mivel az akkori számítógépeken ezek kiválóan futottak, változatosak voltak, és könnyű kivitelezhetőségük miatt még a kisebb fejlesztőcsapatok is képesek volt a nagyokéval vetekedő színvonalú játékot összerakni. A játékstílus azonban a 3D grafika fejlődésével hanyatlásnak indult, mert az újdonság megtapasztalása után csak kevesen akartak visszatérni a kétdimenziós világ korlátai közé. A 2000-es évek elejére a műfaj – a néhány konzolos kivételt leszámítva – szinte teljesen eltűnt. Csaknem tíz esztendő telt így el, majd az évtized végéhez közeledve hirtelen új erőre kapott a zsáner, ami talán a nosztalgiának köszönhető, talán az indie játékfejlesztés terjedésének, vagy inkább mindkettőnek.

ADATOK

KIADÓ
Frozenbyte

FEJLESZTŐ
Frozenbyte

MŰFAJ
platform

MEGJELENÉS
2015. 04. 21. (alfa)

STÍLUSMINTA

Trine
2009 (FROZENBYTE)

Trine 2
2011 (FROZENBYTE)

A Frozenbyte nevű finn csapat az elragadó stílusú, ötletes és izgalmas Trine-sorozat megalkotásával úttörő szerepet játszott az oldalnézetes platformerek feltámasztásában, hiszen a sorozat 2009-ben megjelent első, majd 2011-es második része nagy sikert aratott, és idővel az összes jelentős játékplatformra megjelent. A jelenleg csak zárt béta állapotban elérhető harmadik rész várhatóan vagy a nyáron, vagy az ősz első heteiben érkezik, egyelőre csak PC-re, később pedig konzolokra is.

ISMERŐS ISMERETLENEK

A sorozat lényege nem változott, ezúttal is hőseink közös erejét és képességeit kihasználva kell megmentenünk a királyságot a fennálló rendszerrel egyet nem értő (gonosz) erőktől, egy akadályokkal teli, nagyon szépen kidolgozott, mesebeli fantasyvilágban, ahol időnként bossokkal kell megküzdenünk, mert ezek bizony nem hajlandók átengedni hőseinket, csak a testükön keresztül. Az akadályok természetesen ezúttal is fizikai feladványokat, fejtörőket, ügyességet és gyorsaságot igénylő feladatokat takarnak. Szerencsére most is elég sűrűn vannak elhelyezve checkpointok, ahol automatikusan ment a játék, így nem kell félni attól, hogy bizonyos szakaszokat túl sokszor ismételnünk kell egy nehezebb ugrás miatt. Az egész történet ezúttal is végigjátszható kooperatív többjátékos módban is, és ajánlott is így nekilátni, mert többedmagunkkal nagyon jó móka, és úgy teljes az élmény.

Főhőseink az előző részhez képest nem változtak jelentősen, de azért mindegyik szereplő kapott pár érdekes kiegészítést a már meglévő képességeik mellé: Amadeus, a varázsló, bizonyos tárgyakat képes felemelni és persze dobozokat idézni – ami újdonság, hogy most már el is tudja hajítani ezeket tetszőleges irányba. Pontius, a lovag természetesen most is a kardjával sújt le a csúnya goblinok és egyéb dögök testére, és ha fordulna a kocka, akkor a pajzs segítségét hívja, na meg tud rohamozni is. Új képessége nagyon tetszetős és hasznos: a pajzsát feje fölé tartva képes vitorlázva ereszkedni. Zoya, a tolvajlány továbbra is az íja segítségével, távolról küzdi le az ellenséget, és kötéllel tud átlendülni az akadályok fölött, ám immár nem

csak fölfelé, hanem bármilyen irányba ki tudja lőni a csáklyát, és nem csak lógni tud rajta, hanem akár vonszolni a tárgyakat és lerántani azoket a mélybe ugrással, na meg lehetővé vált, hogy tereptárgyak köré tekerje a kötelet, ami szintén hasznos lehet néhány helyzetben. Végül van még egy képesség, amit az összes hős megkapott: a közeli, függőleges falak közötti ugrálás, egyre magasabbra.

A Trine 3 újdonságai szerencsére nem merülnek ki pár karakterképességben, hiszen a legnagyobb újítás egy egészen új dimenziót ad a játéknak, szó szerint! Az előző részekben ugye csak két dimenzióban befolyásolhattuk a karakterek mozgását, a nézethez képest mélységi irányú helyváltoztatás automatikusan történt, főleg az átvezető animációkban, az új részben azonban már ez az irány is a játékos irányítása alatt áll. Bár túlnyomó részben oldalnézetből figyelhetjük a történéseket, de van, ahol a kameranézet TPS-szerű pozícióba vált egy rövid szakaszon. Lehet, hogy a következő részt már ilyen nézőpontból játszhatjuk?

A hihetetlenül tarka, rettenetesen furcsa art design most sem változott, ahogy maga a játék se nagyon.

AZ A FRÁNYA IRÁNYÍTÁS

A lehetőség, hogy bármely irányú mozgást a játékos vezérelhet, nem mindig egyeztethető össze a kamera nézőpontjával. A bétaverzió kipróbálásakor számtalanszor kerültem olyan helyzetbe, amikor nagyon úgy tűnt, hogy van még mit csiszolni a mozgási korlátok és a kamera pozicionálásának tekintetében. Többször sikerült ugyanis beugranom a „színfalak" mögé, leesni a semmibe, vagy beakadni egy olyan helyen, ahol nem is láttam a karaktert, de az is előfordult, hogy véletlenül egy olyan helyen kerültem meg egy akadályt, amely nem biztos, hogy ahhoz az útvonalhoz tartozik, amit a fejlesztők megálmodtak. Feltűnt az is, hogy pár akciódúsabb, gyors mozgású jelenetben a kamera nem követi elég gyorsan hősömet, aki így kimegy a képből, és vakon játszani bizony nem könnyű, főleg ha a gyors reagálás hiányában egy savfürdőben landolunk újra és újra. Az sem ritka, hogy oldalnézetből kellene egy keskeny területre ugrani, ám a mélységi irányt ilyenkor elég nehéz eltalálni. Bár a játék erősen támogatja a 3D-s kijelzőket és megoldásokat, amivel nyilván jobban lehetne érzékelni mindezt, úgy gondolom a többség leragadt a hagyományosan használt monitoroknál, ezért nem ártana, ha a készítők kicsit módosítanák a kameraállást az ilyen helyzeteknél.

A mozgás szabadabbá tételének hozománya az is, hogy a játék nehezebbé vált, főleg harc közben, mivel a plusz egy dimenzió miatt nehezebb az ellenfelet eltalálni, és védekezni is. Zoya esetében ezen segít valamennyit a mélységi irányú célzásrásegítés, Pontiusnál viszont semmiféle támogatást nem kapunk. Érkezik majd egy új játékmód is, a Challenge, ahol egy, az adott hősre szabott akadálypályán kell végigmennünk, méghozzá úgy, hogy itt már nincsenek checkpointok, és bár a pálya elhalálozáskor nem tér vissza az eredeti állapotba, emberünk újra a kezdőpontból fog indulni. Természetesen az ilyen pályákon nincs lehetőség karakterváltásra sem.

AZ AKTÍV FINN MUNKAERŐ

A 2001-ben alapított finn Frozenbyte Inc a fennállása óta eltelt 14 év alatt nem nagyon merészkedett el az ismert terepről: gyakorlatilag kétéves eltéréssel gyártják játékaik folytatását. Első művük a 2005-ös Shadowgrunds volt, amely a felső nézetes shooterek világát próbálta meghódítani, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A közepes értékelések ellenére 2007-ben kapott egy folytatást, de új szereplőkkel, új játékmóddal, feljavított grafikával, és egy erős fizikai motorral. Utóbbi az, ahol a Frozenbyte megtalálta a szerencséjét: 2009-ben született meg a fizika szabályai köré épített Trine, amely akkora sikert aratott, hogy a finnek azóta is ebből élnek.

TECHNIKAI NEHÉZSÉGEK

A grafikában nem látok számottevő változást a második epizódhoz képest, de a gépigényben igen. Egy manapság gyengécskének számító négymagos, 3,1 GHz-s Athlon II X4-en, 4 GB RAM és egy 1 gigás Radeon HD5770 társaságában a legmagasabb grafikai beállításon 1920x1080-as felbontáson, élsimítás nélkül néhány helyen erősen lecsökkent az fps, és néha menet közben megállt a játék töltögetni, pedig gyors SSD-re lett telepítve. A program a 64 bites módot is támogatja, és ezt ki is használta nálam, mivel simán bepuszilt magának egy 3 GB-nyi memóriaterületet, ami kicsit soknak tűnik a játék jellegéhez képest, ezért az az érzésem, hogy ez memóriaszivárgás lehet, amit remélhetőleg még a végleges kiadás előtt javítanak a Frostbyte fejlesztői.

Összességében a Trine 3 méltó folytatása lehet a sorozatnak, viszont én úgy vélem, hogy az újdonságok listája inkább egy kiegészítőre emlékeztet, mintsem új játékra, főleg majdnem négy év elteltével. Ám ha a fent említett problémákat javítják a végleges kiadásig, és az ár is kedvezően alakul, akkor kihagyhatatlan ajánlat lesz a műfaj kedvelőinek, és azoknak is, akik csak egy hiperlátványos, kellemes élményre vágynak.

A Trine-játékok nem éppen a drasztikus újításokról híresek, és a mostani epizódban sincs sok olyan dolog, amit ne láttunk volna.

MAD MAX

[ÍRTA OZSÉJT] **AZ IDEI ÉV MAD MAXÉ: NEMCSAK VISSZATÉRT A HARAG ÚTJÁN CÍMŰ MOZIFILMBEN, HANEM MÉG VIDEOJÁTÉKOT IS KAP, ÉS AZ EDDIGI INFORMÁCIÓK ALAPJÁN NEM IS AKÁRMILYET. MAX BŐRÉBE BÚJVA MEGÉPÍTHETJÜK SAJÁT AUTÓNKAT, AMIVEL RÁSZABADULHATUNK A KIETLEN PUSZTASÁGRA.**

Max Rockatansky élete sosem volt fenékig tejfel, elvégre egy posztapokaliptikus világban született, ahol megpróbálta fenntartani a rendnek legalább a látszatát – kevés sikerrel. Miután feleségét és fiát meggyilkolja egy országúti motorosbanda, végleg megbillen addig sem stabil elméje, ellopja a híres V8-as Interceptort, és megindítja bosszúhadjáratát.

Azóta a világ helyzete még rosszabbra fordult, de egyvalami örök: Max élete továbbra is nehéz. A játék mindjárt azzal nyit, hogy egymaga barangol a kietlen pusztaságban, merthogy az Interceptort ellopták tőle. Az éh- és szomjhalál küszöbén találkozik össze a képzett autószerelővel, Chumbuckettel, aki éppen egy ausztrál pásztorkutyát (mint Kutya a Mad Max 2-ben) akar elfogyasztani, amit persze Max nem hagy szó nélkül. Gyilkolás helyett azonban érdekszövetség születik. Chumb egy angyalt lát Maxben, akit a gépisten küldött hozzá, hogy segítsen neki megépíteni mestermunkáját, a Magnum Opust. Max lehetőséget lát a szerelőben: az embert, aki új autót építhet neki, amivel végre eljuthat a Plains of Silence nevű helyre – reméli, hogy itt végre megnyugvásra lelhet. A kutya pedig képes megtalálni hasznos dolgokat, még akár vizet is, ha megmentőjének, Maxnek arra van szüksége, és persze megfelelően gondját viseli. Itt kezdődik e különleges trió kalandja a Mad Max című akciójátékban, amely a Wasteland komor és halálos világába kalauzol el minket.

A FILMÉRT GYAKORLATILAG A VILÁGON MINDENKI ODAVAN, REMÉLHETŐLEG A JÁTÉK IS ILYEN JÓ LESZ!

ORSZÁGÚTI HARCOK

Ha az emberek meghallják Mad Max nevét, általában két dolog jut eszükbe róla: Mel Gibson és az autós akciók. Az Avalanche Studios előbbivel sajnos nem szolgálhat, hiszen Gibson úr gázsija magas és valószínűleg nem is vállalta volna, meg akár már Mad Melnek is nevezhetnénk. Maxet így a The Last Ship című sorozatból ismerős Bren Foster szólaltatja meg, természetesen ékes ausztrál akcentussal. Ami viszont az autós akciókat illeti, nos, tulajdonképpen a Mad Max erre lett felépítve. Az Interceptort ugyan nem kapjuk vissza (bár újra megépíthetjük), mégsem maradunk kocsi nélkül, hogyisne! Chumbucket ugyanis összerakja nekünk a már említett mestermunkáját, a Magnum Opust, a csodajárgányt, amit a Wasteland lakói irigykedve figyelnek távcsövükön át, míg neki nem lódulnak, hogy elemeire szedjék.

A Magnum Opust szabadon fejleszthetjük a játékban számtalan helyen és módon megszerezhető alkatrészekkel. A

ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 09. 04.

STÍLUSMINTA

Mercenaries 2
2008 (EA)

Just Cause 2
2010 (SQUARE ENIX)

BALSORSÚ JÁTÉK

A Mad Max, akárcsak a Harag útján című mozifilm nagyon nehezen született meg. Először az 1990-es évek végén a Falloutot és a Wastelandet jegyző Interplay kapta meg a lehetőséget, hogy játékot készítsen a témában, az akkor éppen formálódó mozifilmhez. George Miller és a stúdió alapítója, Brian Fargo egy repülőgépen ismerkedett meg és döntötte el, hogy játékot készítenek. Azonban, ahogy a hírek elkezdtek felröppenni a filmről, az EA közbeszólt: 20 millió dollárt ajánlottak a Mad Max játék jogaiért. Miller bármennyire is kedvelte Fargót, erre rábólintott. A film azonban csak nem akart elkészülni, így végül az EA lemondott a jogokról, a 20 milliót Miller nem kapta meg. Az IP így végül a Warnernél kötött ki, amely nemcsak a filmet, de végül a játékot is tető alá hozta.

karosszériától a motoron és a felfüggesztésen át az abroncsokig bármit megváltoztathatunk, és felszerelhetünk olyan extrákat, mint a tartalék benzintank vagy a legdurvább gallytörő, amit el tudunk képzelni. Persze mindezt érzéssel, mert minden alkatrész hatással lesz a Magnum Opus fizikájára, azaz a tömegére, a sebességére, a strapabíróságára és így tovább. Ha gyors autót akarunk, nem páncélozhatjuk fel, mint egy tankot. Ha erőset, le kell mondanunk a sebességről és manőverezhetőségről.

Már ebből is látszik, hogy a Mad Maxben nem az agyatlan száguldozáson lesz a hangsúly, hanem biza taktikáznunk kell, ha ép bőrrel és autóval, na meg zsákmánnyal a csomagtartónkban akarjuk megúszni a kalandokat. Például ha megtámadunk egy konvojt, már jó előre el kell döntenünk, mi a fontosabb: a sebesség, hogy tarthassuk az iramot, vagy a védelem, hogy ne döngöljön a homokba a túlerő. Esetleg valami egyensúly a kettő között? Izgalmas megközelítés, és ekkor még csak felkészülünk a támadásra.

A helyszínen, amikor a konvoj védelmére kelt banditák éppen ki akarják nyitni Magnum Opusunkat, mint valami rozsdás konzervdobozt, akkor jön az igazi móka. Már az észbontó, ha a külső nézetből átváltunk belsőbe, ilyenkor ugyanis nem Max bőrébe bújunk bele, a kamera inkább előtte lebeg; ez annyit jelent, hogyha elfordítjuk, akkor láthatjuk a vezetőülésben hősünket. És ez csak a látvány, ami ebben a formában nagyon moziszerűvé teszi az akciót, ám itt van még az, hogy nekünk ezen akciók alatt boldogulnunk is kell. Hogyan? Az rajtunk áll! Bízunk kocsink erejében, és azzal zúzzuk le a védőket, vagy rábízzuk magunkat a platón lapító Chumbucketre és szigonyvetőjére, esetleg az értékes lőszert és robbanószert beáldozva tűzharcba bonyolódunk? Csak eszköztárunk és fantáziánk szabhat gátat annak, miként rendezzük az autós akciókat.

ŐRÜLT EZ A MAX

Nemcsak a Magnum Opust, de a jó öreg Maxet is fejleszthetjük, szükségszerűen, hiszen bár a játék az autós mókára van kihegyezve, nemcsak a volán mögött kell majd helyt állnunk. Amikor bemegyünk egy banda bázisára, egy rejtett táborba, akkor hősünk a járműve védelme nélkül marad, s ilyenkor nem árt, ha képes önerőből boldogulni.

Fegyverzete és páncélzata egyaránt testre szabható lesz, de hatással lehetünk belső tulajdonságaira is, úgymint

Az Avalanche egy korábbi játékában se volt túl jó a harcrendszer: csak reméljük, hogy azóta sokat tanultak ezen a téren.

Két Just Cause-zal a csapat háta mögött nem aggódunk amiatt, hogy esetleg a vezetési élmény nem lesz kielégítő.

életerejére, közelharci tudására, lootolási lehetőségeire (mennyi benzint, konzervet és vizet birtokolhat), és így tovább. Magyarán Maxet a nulláról felépítve a Wasteland igazi túlélőjévé tehetjük. S e túlélési képességekre bizony szükségünk lesz, hiszen egyrészt Max ellenfelei általában túlerőben lesznek, ráadásul jobb eszközökkel (lángszórókkal, rakétavetőkkel) bírnak, másrészt se hősünk, se az autója nem megy nafta nélkül, de még a puskákba is kell a lőszer. Az életerőt csak élelemmel és vízzel tölthetjük vissza, az üzemanyagpótlásról pedig szerintem nem kell sokat fecsegni: ha a semmi közepén áll le az autó, jó sokat kell kutyagolni a következő benzinkútig. S ezzel szinte láncra fűzve érkeznek Max kalandjai. Nincs üzemanyag, hogy lekapcsoljuk a kiszemelt konvojt? Nosza, irány a legközelebbi tábor! A lakók kinyuvasztása után át kell kutatnunk a placcot, aztán irány vissza a kocsihoz a zsákmánnyal. Csak ezután rohamozhatjuk meg a konvojt, amivel jön az autós akciózás. És mindez sorban, egymás után, egymással összekapcsolva alkot egy igazi túlélőkalandot.

És ha már szóba került a közelharc: bizony, bár a filmekben kevésbé mutatkozott meg Max harcművészeti tehetsége, a játékban olyan remekül boldogul majd a bunyókban, hogy annak Batman is a csodájára járhat. Vagy perre viszi a dolgot, mert az Avalanche Studios egyértelműen az Arkham-játékokban megismert és megszeretett, könnyű, jól szuperáló ritmikus kombórendszert vette át, megfűszerezve az Assassin's Creed néhány elemével, például a kivégzésekkel. Na, azért Max nem lesz instant nindzsa, a jobbegyenesei és balhorgai szögletesek, de izomból, őszintén jönnek. Persze mindemellett a lőfegyveres harcot sem kell elhanyagolni, ha éppen lehetőségünk nyílik rá, akár mesterlövészpuskával is megtizedelhetjük ellenfeleinket, vagy a jó öreg duplacsövűvel okíthatjuk a bandákat jobb modorra – igaz, módjával, hiszen a senkiföldjén a lőszer ritka kincs.

A PUSZTULÁS FÖLDJE

A hab az apokaliptikus tortán maga a Wasteland, száguldásaink helyszíne. A neve (pusztaság, bár magyarul inkább Pusztulás Földjének hívják) ne tévesszen meg senkit, elég nagy lesz az élet ezen a kihalt vidéken. Ez persze jó, hiszen hamar unalmas lenne a játék, ha semmi sem lenne benne a száguldáson és az akción kívül. A Just Cause-sorozatot jegyző Avalanche Studios természetesen nem hazudtolja meg magát, és ezúttal is egy hatalmas, régiókra osztott, de nyílt

G. MILLER A FEDÉLZETEN

Bár a játék és a negyedik mozifilm között nem lesz különösebb kapcsolat, a Mad Max világát kitaláló, és a négyből három filmet rendező George Miller azért besegített az Avalanche Studiosnak a fejlesztésben. A fejlesztőcsapat mind Max újraalkotásában, mind a Wasteland felépítésében az ő paramétereit, tanácsait követte, sőt, a játékban feltűnő szereplők mindegyikét Miller és a filmeket gyártó Kennedy Miller Mitchell produkciós stúdió stábja találta ki. Persze az útjaik végül különváltak, amikor Miller elkezdte a Harag útján forgatását míg az Avalanche, kezében a szereplőkkel és a Mad Max univerzum szabályaival, nekiállt feltölteni élettel és őrülettel a játék világát. Ettől függetlenül a fejlesztőcsapat továbbra is tartotta a kapcsolatot a KMM stúdióval és magával Millerrel.

A MÁSIK MAD MAX

Nem az Avalanche Studios alkotása az első játék ebben a posztapokaliptikus világban. 1990-ben a Mindscape készítette el az első, és eleddig az utolsó programot, amit mily meglepő, szintén Mad Maxnek hívtak. A NES-re kiadott, izometrikus nézetű program a Mad Max 2: Az országúti harcos című film alapján készült el, pontosabban az abban ábrázolt világot vették át. Akárcsak az új játékban, ebben is egy nyílt világú Wastelandben akciózhattunk, s egyaránt vezethettük az Interceptort és magát Maxet – utóbbit akkor, ha behatoltunk a bandák uralta bányákba. A cél sem különbözött: étel, víz, lőszer és üzemanyag gyűjtögetése, no meg az ellenfelek kiiktatása az utakon, a bányákban és az úgynevezett arénákban, ahol az ellenség autóját véletlenszerűen kinyíló aknákba kellett belekényszeríteni.

világú játékteret kapunk, 200 felderítésre váró, egyedi helyszínnel, föld felett és föld alatt egyaránt. Az egyes régiókat egy hőlégballonnal a magasba emelkedve oldhatjuk fel térképünkön, hasonlóan az Assassin's Creedben látott toronymászós megoldáshoz. Ha ezzel megvagyunk, akkor indulhat a felfedezés. Van mit: lesznek a játékban rejtett zugok, ahol élelmet, tábor kicsit másképpen fog kinézni: lesz, amelyiket repülőgéproncsból alakították ki, lesz, amelyik valaha világítótorony volt. Ezek pedig nemcsak jól festenek, de más-más megközelítést is igényelnek. Igen, akárcsak a Far Cry 3-ban, e helyszínek elfoglalásának mikéntjét magunk választjuk meg. Beronthatunk autóstul a házba, vagy lelőhetjük először az őröket,

KÉSŐN MUTATTÁK MEG A NAGYKÖZÖNSÉGNEK A JÁTÉKOT, DE A VÉGEREDMÉNY ÖNMAGÁÉRT BESZÉL.

alkatrészt és egyéb extrákat találhatunk; kutathatunk szervizműhelyeket rejtő erődök után, és persze az ellenség táborait sem szabad kihagyni a sorból.

E táborokat nehézségi szintek alapján csoportosíthatjuk majd, így magunk dönthetjük el, mennyire vagyunk felkészülve a megrohamozásukra. A régiókban fellelhető egy-két, úgynevezett Top Dog bázis megtámadására például alaposan rá kell gyúrnunk, mert ezek rejtik az adott terület főellenfeleit. Ráadásul mindegyik

aztán beosonva kikapcsolhatjuk a biztonsági rendszereket, hátba döfködhetjük a megmaradt ellent, és így tovább. A fejlesztők egy másodpercig sem akarják megkötni a kezünket.

A Wasteland másik csodálatos tulajdonsága az időjárás. Ha láttátok a Harag útján című filmet vagy a trailerét, emlékezhettek egy jelenetsorra, amiben egy villámokkal és forgószelekkel feldobott homokvihar zúdul rá a konvojra. Na, ilyennel a

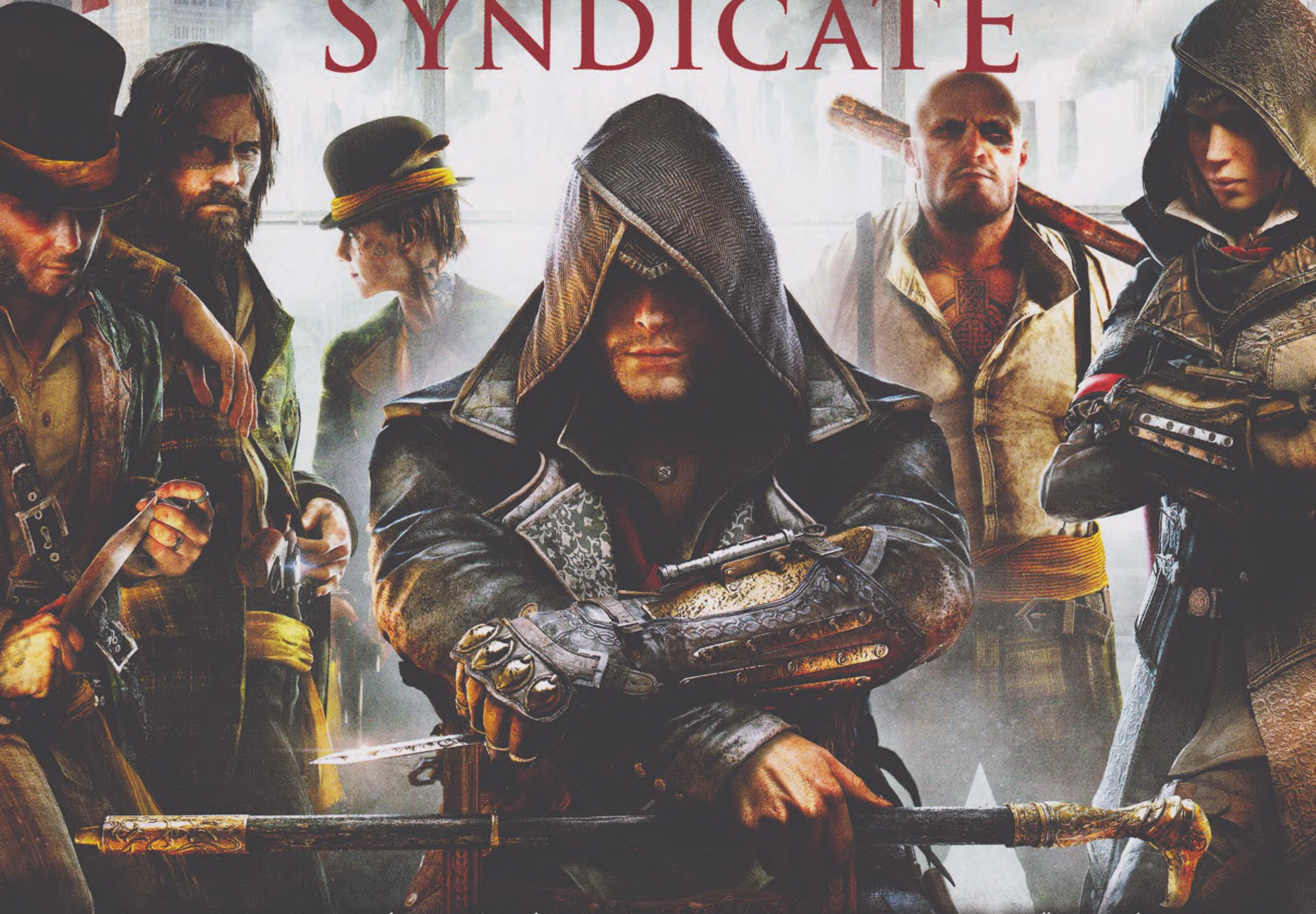
játékban is találkozhatunk majd. Már az feldobja a Mad Maxet, hogy másfajta ellenfelek másznak elő az éjszaka folyamán, mint amikkel nappal futhatunk össze, de mindez akkor válik igazán érdekessé, amikor egy homokvihar tör rá az emberre azon az éjjelen. Persze mindennek gyakorlati haszna is van: naplemente után könnyebb csapdát állítani (és csapdába sétálni), a szél messzire viszi a homokot, így akár távcső nélkül is kiszúrhatunk egy-egy távoli konvojt.

ŐRÜLT VILÁG EGY ŐRÜLT EMBERNEK

A Mad Maxre sokat kellett várni, hiszen az utolsó játék a témában huszonöt évvel ezelőtt készült el (lásd fent). Ám az előzetes információk alapján bőven megérte ez a hosszúra nyúlt várakozás: a játék minden ízében méltónak ígérkezik George Miller univerzumához. Mindenképpen az autós akciók lesznek azok, amik miatt emlékezni fogunk rá, de ez csak az egyik eleme, emellett számtalan kecsegtető aspektussal bír.

A kérdés csupán az, hogy az Avalanche Studios képes lesz-e élni a Mad Max kínálta lehetőségekkel. Fel tudják-e tölteni tartalommal a Wastelandet, képesek-e azt annyira változatossá tenni, hogy hosszú időre lekösse a játékosokat. Vajon fenn tudják-e tartani az izgalmakat, és nem válik-e egy idő után önismétlővé a program? Nos, e kérdésekre legkésőbb szeptember 4-én megkapjuk a választ.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



[ÍRTA OBO] A UBISOFT IDÉN A TÖRTÉNELMÜNK EGYIK LEGFONTOSABB IDŐSZAKÁT, AZ IPARI FORRADALMAT VETTE ELŐ AZ ASSASSIN'S CREED-SOROZAT LEGÚJABB RÉSZÉBEN, AMELY EGY ÓRIÁSI LONDONNAL, KÉT FŐSZEREPLŐVEL ÉS RENGETEG BANDAHÁBORÚVAL VÁRJA A RAJONGÓKAT. KÉRDÉS CSAK AZ, HOGY TUDNAK-E ÉLNI A TÉMA ÁLTAL KÍNÁLT LEHETŐSÉGEKKEL, VAGY IDÉN IS CSALÓDNUNK KELL.

Az Assassin's Creed-sorozat tavaly mélypontot ért el, hiszen az addigi legroszszabb és legnagyobb csalódást keltő résszel jelentkezett, így most nagy a nyomás a kiadón, hogy a rajongókat újra maga mellé állítsa, és bizonyítsa azt, hogy fejlesztői még nem fogytak ki az ötletekből. Nem kérdés, hogy valamilyenféle reformra van szükség, de lehetőleg nem olyanra, ami veszélyeztetni tudná az éves menetrendet, így az a döntés született, hogy pihenő helyett a fejlesztés vezetőjét cserélik le, és az irányítását ezúttal nem a Ubisoft Montreal végzi – az a csapat amely egyébként már a 2007-es kezdetek óta bábáskodott a sorozat felett –, hanem a Ubisoft Quebec. Egy viszonylag kicsi, nagyjából 350 főt foglalkoztató stúdióról van szó (összehasonlításképpen a Ubisoft Montrealnál 2600 ember dolgozik), amely eddig csak az oldalvonalról szemlélte az eseményeket, kisegítő munkát végezve a nagyoknak, illetve közepes DLC-kkel (AC3: King Washington, AC4: Freedom Cry) öregbítették az Assassin's Creed nevet.

Szó mi szó, az ajánlólevél lehetne jobb is, de talán a főszerepbe kerülés és a bizonyítási vágy elég lesz az üdvösséghez, a munkát pedig könnyíti, hogy egy olyan alapból dolgozhatnak, amit nagyon jól ki lehet aknázni. A helyszín terén ugyanis a 19. századi Londonra esett a választás, egy olyan városra, amely párját ritkítóan gazdag történelmi jelentőséggel bír, az ipari forradalom miliője pedig csak arra vár, hogy ebbe beleszőjék a templomosok és az asszaszinok évszázados viszályát. E felállásból született meg az idén ősszel esedékes Assassin's Creed: Syndicate, amelyről most igyekszünk minden elérhető információt megosztani.

OSZTÁLYHARC

„A legjobb Assassin's Creed játékok a történelem békés periódusából születtek" – mondta a játék kreatív direktora, Marc-Alexis Cote, és valóban van igazság a szavaiban, hiszen a sokak által a legjobbnak tartott Assassin's Creed 2 eseményeinek hátterében egy békés időszak húzódik meg, és ugyanígy a Syndicate 1868-ba helyezett történetét

sem fogja eltompítani a háttérben zajló, nemzetek közötti véres konfliktus vagy polgárháború. Az ipari forradalom alapjában véve ugyanis egy csendes, globális összecsapásoktól mentes időszaka volt történelmünknek, ez azonban nem jelenti azt, hogy ne történtek volna fontos, messzire ható változások, sőt! Az ekkor megszületett felfedezések és társadalmi átalakulások alapjaiban formálták át a világot és egyúttal teremtették meg a mai, modern életünk alapköveit – ám ez persze nem jött könnyen, és sok áldozattal járt.

A 19. század előtt az emberek többsége mezőgazdasággal, állattenyésztéssel foglalkozott, és a városoktól messze, falvakban élték le egész életüket. Elsőként ez változott meg az ipar rohamos terjedésével, mikor egész tömegek vonultak be a városokba, ahol a gombamód szaporodó gyáraktól remélték biztos megélhetést – az élet azonban nem volt sem jobb, sem könnyebb, mint vidéken. A mocskos, büdös és nem egyszer halálos betegségeket terjesztő nyomornegyedekbe kényszerült munkásosztály tagjai megdöbbentően rossz és veszélyes körülmények mellett húzták az igát egész nap, amiért a jussuk nevetségesen alacsony bér volt – már ha egyáltalán volt munkájuk. Mindennek tetejébe pedig nem sok esélyük volt arra, hogy bármi is változzon a hatalmat birtokló gazdagok elnyomása alatt, ami természetes módon konstans feszültségforrás volt a polgári rétegek között.

SZERENCSÉRE NEMCSAK A JÁTÉK NEVE VÁLTOZOTT A SZIVÁRGÁS ÓTA, DE A TÁLALÁS MINŐSÉGE IS.

Ebbe a világba születtek a főszereplőink, Jacob és Evie Frye, egy testvérpár, akik Londontól 30 mérföldre, a lepukkant Crawley-ban nőttek fel az asszaszin rend szárnyai alatt. Számukra nem újdonság az a nyomor és kilátástalanság, ami az alsó osztály tagjainak jutott, ám Londonba érkezve maflásként hat rájuk, milyen állapotok uralkodnak a templomosok irányítása alatt. A városban tett utazásaink során alaposan megismerhetjük majd a hét kerületre bontott települést, láthatjuk, milyen szörnyű, embertelen körülmények mellett élnek a munkások, és vastagon belekeveredünk az éppen ekkor kialakult szervezett bűnözésbe is, bandánkkal ugyanis azon leszünk, hogy utcáról utcára haladva megdöntsük a templomosok hatalmát.

A két szereplő közül egyelőre Jacobot ismerjük jobban – róla elsősorban azt kell tudni, hogy egy keményfejű, meglehetősen agresszív figura, aki előbb üt, és csak aztán kérdez. Arzenáljában egy nepáli eredetű tőr, a kukri, egy bokszer, egy hatlövetű és persze az elmaradhatatlan rejtett penge lapul, amivel minden helyzetet meg tud

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Quebec

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 10. 13.

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed II
2009 (UBISOFT)

Assassin's Creed: Unity
2014 (UBISOFT)

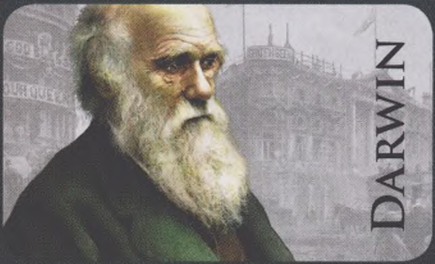
Az első trailerben látott brit vonattársaság logója kisebb vitát szült, a cég ugyanis 100 évvel a Syndicate eseményei után jött létre.

oldani, általában jó hangosan. Ezzel szemben nővére a csendesebb megközelítést, az asszaszin-tanokhoz jobban passzoló lopakodást részesíti előnyben, és valószínűleg a fegyverzete is ezt tükrözi, bár azt még nem tudjuk, neki pontosan milyen eszközök jutottak. A testvérek között a játék során bármikor válthatunk (de lesznek saját misszióik is), illetve külön fejlesztési fájuk van, kooperatív módra azonban ne számítsatok, sőt! Ezúttal semmilyen többjátékos lehetőség nem lesz, mivel a Ubisoft Quebec kiemelten fontosnak tartja a lebilincselő egyszemélyes kampány és a viktoriánus londoni fantázia megteremtését, amit nem akarnak semmivel sem megtörni.

EGY KIS BATMAN, EGY KIS GTA...

Az ipari forradalom remekül adja magát ahhoz, hogy egy komoly, a társadalmi rétegek közötti különbségeket és feszültségeket boncolgató történetet kapjunk, némi összeesküvés-elmélettel megfejelve és kikacsintásokkal a ma is jelenlévő különbségekre – de nemcsak a narratíva terén érdekes e periódus, hanem a játékmenet szempontjából is. A 19. századra teljesen eltűntek a mindennapi használatból a kardok, és páncélos lovagok sem portyáztak már, ezek ugyanis több mint furcsának tűntek volna a korabeli utcákon. A rejtett fegyverek, a kések, tőrök és pisztolyok vették át a főszerepet, ez pedig egy új harcrendszert kíván meg. Az Assassin's Creed: Syndicate-ben ezért, ha harcról van szó, akkor a testközeli pofonosztás a meghatározó, a látványos ütéskombinációk és a tömegesen támadó ellenfelek kézben tartása, hogy ne daráljanak be minket. Mindez az újdonság erejével hat a sorozaton belül, ám a Ubisoft Quebec munkatársai nehezen tudnák letagadni, hogy a Rocksteady lapjáról puskáztak, a bunyózás ugyanis szakasztott olyan, mint amit a Batman: Arkham-sorozatban megismerhettünk. Ezzel persze nincs baj, a legjobbtól lopni ugyanis nem szégyen, és ha választani kellene az újabb kardozás és a dinamikusabb, némi ritmikusságot is megkövetelő tömegverekedések között, akkor én személyesen az utóbbi választom.

A londoni asszaszinok élete azonban nem csak pofozkodásból áll, bőven lesz lehetőségünk a lopakodásra is. Ezen a téren a csapat szabadabb mozgást hoz, aminek során már nem ragadunk mágnesként a fedezékekhez, míg a csendes vadászat régi és új lehetőségekkel egészült ki. Visszatér a fütyülés, hogy egy-egy őrt magunkhoz hívjunk, illetve lesznek dobókések is, ha a távolból akarunk valakit leszedni, valamint bizonyos helyeken magát a helyszínt állíthatjuk az oldalunkra, például egy magasban lengedező ládát a mit sem sejtő áldozatok fejére ejtve. Ezenfelül bővül a csuklónkra szerelt eszköz képességei, az ikonikus rejtett penge mellé csatlakozik a hallucinogén anyagokat rejtő töltény, amivel egymás ellen fordíthatjuk a célpontjainkat, valamint kapunk egy kampós, kilőhető kötelet. Ez utóbbi a játékmenet másik nagy újítása, hiszen ezzel a kezünkben a legmagasabb épületeket is pár másodperc alatt megmászhatjuk (természetesen



Charles Robert Darwin (1809-1882) angol természettudós, akinek legfontosabb műve az evolúcióelmélet kidolgozása volt. Az 1859-ben megjelent „A fajok eredete" című könyve kulcsfontosságú munka, amit ma már a tudományos világ elismer, ám a maga korában hatalmas vitákat váltott ki, főleg az egyház részéről. Nem nehéz elképzelni, hogy az Assassin's Creed: Syndicate története során összefuthatunk majd Darwinnal, akit esetleg meg kell védenünk, miután a templomosok célkeresztjébe került.

Charles John Huffam Dickens (1812-1870) angol író, akit többen is a viktoriánus kor legfontosabb irodalmi személyiségeként tartanak számon. Könyvei a mai napig töretlen népszerűségnek örvendenek, hiszen folyamatosan kaphatók, és rendszeresen érkeznek a filmes és tévés feldolgozások az írásai alapján. Dickens kedvelt témája az árvák és a rossz sorsú dolgozók viszontagságainak bemutatása, inspirációból pedig akadt bőven a korabeli Londonban, amit az új Assassin's Creedben mi is megismerünk majd.

megmaradt a hagyományos szabadfutás is), és mivel a csáklya minden szilárd felületbe bele tud akadni, segítségével nagy távolságokat hidalhatunk át, mondjuk átlendülve vagy a kötelet kifeszítve és azon végigcsúszva, sőt, ad hoc jelleggel a magasból való támadásra is használhatjuk, hasonló módon.

Változik továbbá a közlekedés is, mivel London már a viktoriánus korban is egy hatalmas város volt (a Unity Párizsához képest 30%-kal nagyobb területet kapunk), és nem volna túlságosan praktikus, ha minden küldetésünk helyszínére futva kellene eljutni – persze ezt megtehetjük, a gyaloglás ugyanis jóval gyorsabb lett a kilőhető kötélnek hála, de van jobb módszer is. Az utcákon lovaskocsik várnak, amelyeket bármikor, a GTA-sorozathoz hasonlóan elköthetünk, hogy a macskaköves utcákon végigrongyolva jussunk el célunkhoz. Ezek a járgányok külön fizikai modellezést kaptak, hogy hitelesen viselkedjenek, így a

GYŰJTŐI RELIKVIÁK

A Syndicate Európában három gyűjtői kiadásban lesz kapható. A legolcsóbb a ***The Rooks Edition*** (70€), amihez művészi album, a játék zenéje, egy térkép és két extra misszió jár, mindez egy exkluzív dobozban. Egy fokkal jobb a ***Charing Cross Edition*** (90€), amiben az előbb említett dolgok mellett egy szobor is lapul, illetve hasonló tartalommal vár a ***Big Ben Edition*** is (140€), de ezzel már egy fémdoboz, egy dombornyomott kártya, a Season Pass és egy laposüveg is a miénk. A legérdekesebb kiszerelések azonban nem az öreg kontinensen, hanem az Egyesült Államokban lesznek kaphatók, ahol a játék mellé a híres rejtett penge replikáját, vagy Jacob sétapálcába rejtett kardját is megvehetjük. Ezek ára még nem ismert.

A Ubisoft Quebec azt ígéri, hogy minden, amit a játékban megtehetünk, a város visszafoglalását segíti elő. A történetet előrébb görgető nagy küldetések mellett kisebb, mellékes megbízások egész tömege vár minket, amik sikeres teljesítésével növelhetjük a feltö-

A UNITY AZ ELMÚLT ÉV EGYIK NAGY CSALÓDÁSA VOLT; REMÉLJÜK EZÚTTAL JOBB JÁTÉKOT KAPUNK.

falhoz csapva összetörhetnek és akár fel is borulhatnak, a mesterséges intelligencia pedig reagál, ha ezzel közelítünk, például elugranak az utunkból, vagy ha egy rendőr szeme láttára lopunk egyet, akkor számíthatunk egy kiadós üldözésre – és ez még nem minden! A kocsit használhatjuk mozgó búvóhelynek és harctérnek is, és utóbbi kifejezetten izgalmasnak ígérkezik, hiszen száguldozás közben akár a tetején is vívhatunk, ha úgy adódik.

rekvő bandák befolyását és vonzerejét, hogy új tagokat toborozzunk, mindez pedig a bandaháborúkban csúcsosodik majd ki. Ezek funkciója hasonló az eddig látott erődítmények elfoglalásához, ám ezúttal körzetekért folyik a csata, mégpedig a nyílt utcákon, ahol több tucat kemény legény (és kemény lány, merthogy idén már nagyobb szerepet kap az ellenkező nem) csap össze. A győztesé a

terület és az ezzel járó befolyás, amivel tovább bővíthetjük a hatalmunkat, ezáltal apránként döntve meg a templomos uralmat.

ÍGÉRETES

Mindez kétségtelenül jó hangzik – a változatos város, az izgalmas, sok érdekességet kínáló korszak, illetve az új és a kölcsönvett játékelemek így papíron egészen jó koktélt alkotnak, ennek ellenére én még egy kicsit szkeptikus vagyok. Szeretném, ha jól sikerülne az Assassin's Creed: Syndicate, és ha a Ubisoft Quebec a nagy csapatok körébe felemelkedve helyreállítaná a sorozat mostanra sajnos már eléggé megkopott renoméját. Ugyanakkor nehéz elfelejteni a stúdió korábbi munkái által hagyott kellemetlen szájízt, a Unity okozta csalódás és a technikai hibák miatti bosszankodás pedig pláne élénk még mindig, így azt tanácsolom, hogy egyelőre maradjunk az óvatos optimizmusnál.

A lovaskocsik nem idegenek az Assassin's Creed-sorozattól, hiszen már a második részben is szerepelt hasonló jármű.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/assassins-creed

zen™
STUDIOS

jobs@zenstudios.com

TESZTEK

Tömeges hipnózis, avagy mindannyian az Északi Királyságokban ragadtunk

Vannak azok a játékok, amik sok embert érdekelnek, és vannak azok, amik gyakorlatilag mindenkit. Ebben a hónapban a The Witcher 3 számunkra az utóbbit jelentette, hiszen nem nagyon volt olyan kolléga, aki minimum ne nézett volna bele a lengyel csapat lenyűgöző szerepjátékába, de inkább az addikció volt a jellemzőbb. Nem árulunk el nagy titkot, a The Witcher 3 egész egyszerűen zseniálisan jó lett, és erről a lapozást követően ti is megbizonyosodhattok, hiszen az extra anyagokkal együtt 12 oldalt szenteltünk ennek a lenyűgöző játékuniverzumnak. Persze a hónap nem csak róla szólt, végre-valahára megjelent az ezerszer eltolt Project CARS is, amely a szimulátorok műfajában igyekezett maradandót alkotni, de kaptunk egy új, különleges Wolfenstein-epizódot is, a szállítmányozás kedvelőinek pedig a Euro Truck Simulator 2 legújabb, méretes kiegészítője jutott. Sajnos volt csalódás is májusban: a rengeteg belefeccölt pénz és idő ellenére a Carmageddon: Reincarnation finoman szólva se lett jó...

A HÓNAP JÁTÉKA

THE WITCHER 3

34. OLDAL

48

PROJECT CARS

80

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

52

ETS2: SCANDINAVIA

72 INDIE KEDVENC

KERBAL SPACE PROGRAM

82 MEGLEPETÉS

CHROMA SQUAD

42 CSALÓDÁS

CARMAGEDDON: REINCARNATION

THE WITCHER®

AZ ELSŐ EPIZÓD SZÜLETÉSE

[ÍRTA **WILSON**] **Egy nyugaton ismeretlen világ, egy a jogokat boldog-boldogtalannak eladó író, lelkes fejlesztők, befejezetlen és kidolgozatlan ötletek, sok kudarc és végül hatalmas siker: íme, az első Witcher készítésének története!**

A lengyel Tolkien – ha Andrzej Sapkowski neve szóba kerül a hazájában, pontosan így szoktak rá hivatkozni, és bár tudjuk, hogy az ember hajlamos túlozni, amennyiben honfitársról van szó, de a tény ettől még tény marad: Sapkowski a fantasy műfajának egyik legnépszerűbb alkotója, akit a nyugat ugyan csak a CD Projekt RED készítette Witcher-játékok kiadását követően fedezett fel (valahogy úgy, ahogy a Trónok Harca is csak az HBO-sorozat után lett a popkultúra része), keleten viszont már a kilencvenes években is tudták, hogy mennyire fantasztikus történeteket ír. Egy dolgot viszont senki sem tudott: hogyan lehetne ezt interaktívvá tenni.

DISZNÓK ELÉ...

A Witcher-játékok története ugyanis nem a CD Projekt RED-del és az ezredforduló utáni évekkel kezdődött, hanem egy Metropolis nevű stúdióval és egy lengyel Witcher-rajongóval, bizonyos Adrian Chmielarzzal, aki még számunkra sem ismeretlen, hiszen sok évvel később, immáron a People Can Fly szárnyai alatt ő vezette a fantasztikus Bulletstorm munkálatait, legutóbb pedig a The Vanishing of Ethan Carter szekerét tolta. Chmielarz kortársaihoz hasonlóan rajongott a Wiedzmin-történetekért (Lengyelországban mind a mai napig így hívják a szériát – Chmielarz állítja, ő volt az első, aki kitalálta és használta az angol witcher kifejezést), és olyan anyagi helyzetben volt, hogy ne csak álom legyen számára a jogok megvásárlása.

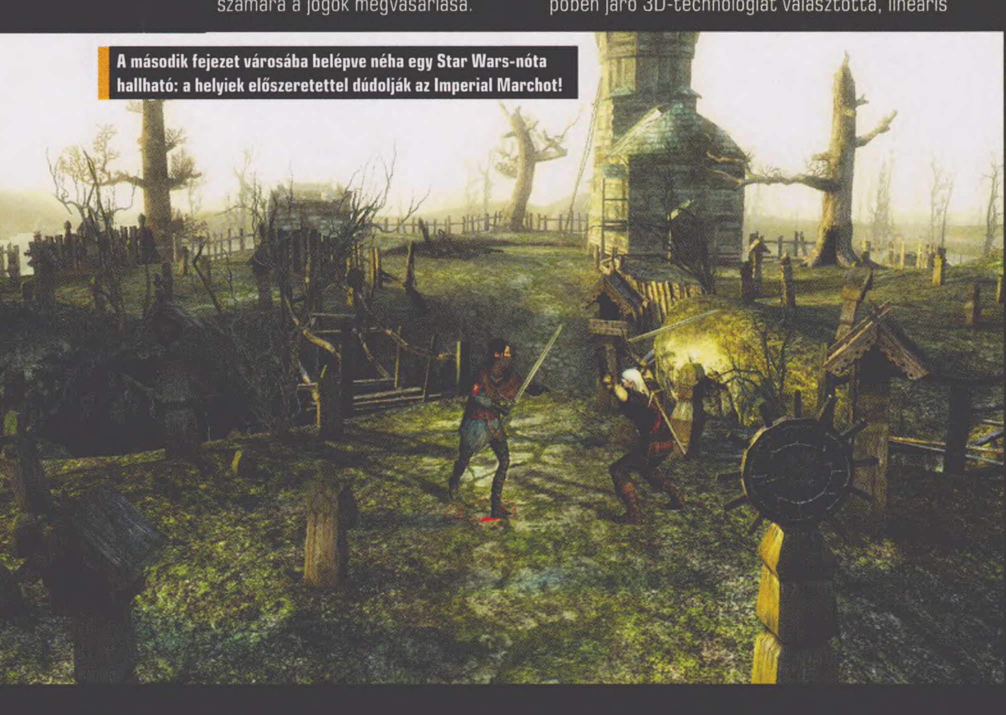
A Witcher-jogok és Sapkowski között mindig is furcsa volt a viszony: az író bevallottan nem érdekelt a videojáték-bizniszben, állítása szerint személyesen soha nem is próbált egyet sem, és mind a mai napig nem érdekli, hogy mit csinál a CD Projekt RED a világával és a karaktereivel, mivel ő a Witcher ura, mindenki más pedig csak a saját interpretációját készíti. Ez a hozzáállás persze azzal az előnnyel jár, hogy a Witcher-világ története úgy mesélhető el, ahogy az alkotója csak akarja: Chmielarz a CD Projekt RED-től eltérően például nem szerepjátékként, hanem akció-kalandjátékként álmodta meg, ráadásul az alapanyaghoz hű komor tálalással, komoly, morális döntésekkel.

Ez 1997-ben tényleg példátlan volt, „felnőtt" szerepjátékból ugyanis nem nagyon akadt, mindegyik inkább a hagyományos formulát, a vegytiszta fantasyt választotta. A Metropolis-féle Witcher nemcsak emiatt emelkedett ki a tömegből, de tálalása okán is, hiszen az ekkor még azért gyerekcipőben járó 3D-technológiát választotta, lineáris történetét gondosan felépített, alaposan feldíszített helyszíneken mesélve el.

Ez a Witcher-játék azonban sohasem készült el. Bár sikerült hozzá kiadót találni a Kelet-Európában ekkor meghatározó szerepet betöltő TopWare képében, de a nyugati világtól idegen, komor fantasy, a szláv mitológiára épülő világ, valamint a Metropolis és a kiadó tapasztalatlansága az RPG-k és a 3D-s játékok terén végül a játék törlését eredményezte. Így esett, hogy egy teljesen új stúdiónak kellett megszületnie ahhoz, hogy valaki ismét a fejébe vegye a Wiedzmin adaptálását.

A VÖRÖS KÖD

Ez a stúdió pedig nem más, mint a CD Projekt RED, napjaink talán legsikeresebb és legnépszerűbb európai fejlesztőcsapata, amely meglepő módon nem játékfejlesztéssel, hanem disztribúcióval, vagyis kereskedelemmel foglalkozott. Volt



A második fejezet városába belépve néha egy Star Wars-nóta hallható: a helyiek előszeretettel dúdolják az Imperial Marchot!

A FEHÉR FARKAS

A Witcher 2 bővített kiadásának Xbox 360-as átirata játéktörténelmi jelentőségű volt a csapat számára, hiszen előtte konzolra nem jelent meg Witcher-játék. Pedig megpróbálták: a Witcher kiadója, az Atari nyomására megkezdték az első rész konzolos átiratát, amit szimplán White Wolfnak hívtak. A munkálatokat egy ismeretlen francia csapat, a Widescreen Games végezte, ám már öt hónap után kenyértörésre került a sor. A CD Projekt elégedetlen volt a játék minőségével, a franciák pedig a lengyeleket okolták. A CDP nem hagyta magát: kikönyörögték az Atarinál a White Wolf törlését, amely csak úgy ment bele, ha a lengyel gárda visszafizet minden pénzt, amit a kiadótól kapott – mivel erre nem volt lehetőségük, így inkább átadták a tervbe vett Witcher 2 kiadási jogait.

erre lehetőségük bőven: a vasfüggöny leomlása után Kelet-Európában is megjelenő kapitalizmus millió és egy lehetőséget szült, és végül pont egy szerepjáték, a Baldur's Gate behozatala emelte ki őket a tömegből, pár hónap leforgása alatt faragva az apró, de lelkes csapatból az országban meghatározó szerepet betöltő kereskedőházat – bár nem lenne túlzás nagyvállalatról beszélni, hiszen a CD Projekt a környező országok mindegyikét, így Magyarországot is meghódította. És pont a Baldur's Gate volt az, amely ráterelte őket a videojáték- fejlesztés útjára. A kánon szerint az Interplay akkori két vezetője, Feargus Urquhart és Dave Perry annyira le volt nyűgözve a Baldur's Gate terjesztése során tett erőfeszítéseiktől, hogy felajánlották a csapatnak: legyenek ők a PS2-es Baldur's Gate: Dark Alliance disztribútorai. A problémát az jelentette, hogy Lengyelország mind a mai napig PC-centrikus piac, egy konzolos játék értékesítése így nem kínálkozott jó lehetőségnek, a B-terv így a játék PC-re történő konvertálása volt, de hiába kezdődött meg a munka, az Interplay végül kihátrált az üzletből.

A Witcher-sorozat és a CD Projekt RED nélkül máshogy nézne ki a szerepjátékok világa.

A CD Projekt számára ez azonban nem a videojáték-fejlesztés végét, hanem a kezdetét jelentette: a Dark Alliance átformálása során elkapta őket a játékfejlesztési láz, és valaki fejében felmerült, hogy ha már van egy legendás lengyel fantasyíró, akkor miért ne az ő világát adaptálnák? Sapkowski a Metropolis-üzlethez hasonló lezserséggel adta át a jogokat, a CD Projekt pedig rögtön munkához is látott.

Hiába azonban a lelkesedés és a sietség, a csapat belefutott abba a hibába, amibe a videojáték-ipar kezdő szereplői mindig belefutnak: a koncepció hiányába. Az írók nem beszéltek a fejlesztőkkel, mindenkinek saját elképzelése volt arról, miként kellene működnie egy Witcher-játéknak, így irányvonal nélkül inkább egy helyben toporgás és egy tíz évig elfelejtett demó lett a vége. A Witcher első változata izometrikus nézetű akció-szerepjáték volt, olyasmi, mint a Diablo, ráadásul a főszereplője sem Geralt volt, hanem egy, a játékos által létrehozott névtelen karakter. Sok sikert nem aratott sem a kiadók, sem a CD Projekt vezetőinek körében, így 2003-ban az ARPG-projekt törlésre került, hogy átadja a helyét egy jóval ambiciózusabb, tradicionális szerepjátéknak.

A SÁRKÁNY ÁRNYÉKÁBAN

Ebben a verzióban már szinte minden benne volt, ami az általunk ismert első Witchert olyan fantasztikus játékká tette: a szerteágazó dialógusok, a komoly, morális döntések, a mély karakterfejlesztés, a tárgymenedzselés és a kissé furcsa harcrendszer – igaz, Geralt nélkül, a CDP ugyanis valamiért ragaszkodott a játékos által generált főszereplőhöz. Ennek ellenére a kiadóknak tartott első demonstráció nem eredményezett megállapodást, viszont felkeltette a műfaj nagyjainak figyelmét: a CD Projekt vezetői összebarátkoztak a legendás BioWare-t vezető párossal, Greg Zeschukkal és Ray Muzykával, akik nem riválist láttak a lengyelekben, hanem felkarolásra szoruló, komoly tehetséget mutató társakat. Így engedhette meg magának a BioWare, hogy átadják saját motorjukat, a többek között a Neverwinter Nightsot is hajtó Aurora Engine-t, és még az E3-as standjukból is kihasítottak egy kis részt a Witchernek, annak ellenére, hogy pont 2004-ben mutatták be saját RPG-jüket, a Jade Empire-t, és pontosan itt harangozták be a Witcher legnagyobb riválisát, a Dragon Age-et is.

Ez a kiállítás, ez a motor, ez a barátság volt a Witcher katalizátora: a CD Projekt nem siette el a dolgot. A Witcher olyan ambiciózus volt, olyan tartalmas, hogy az eredetileg 15 fős fejlesztőcsapatból 100 fős team lett, és öt év, valamint lengyel mértékkel nézve felfoghatatlanul sok pénz kellett ahhoz, hogy a játék elkészüljön és megjelenjen. 2007 őszén aztán megjelent, a CD Projekt RED és a The Witcher világa pedig mára a szerepjáték műfajának egyik legfontosabb szereplőjévé vált.

THE WITCHER®

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

[IRTA **WILSON**] **Bár a Witcher-játékok – az alapul szolgáló könyvekhez hasonlóan – önállóan is élvezhetők, és a beleéléshez, a sztori megértéséhez egyáltalán nem szükséges mind a kettőt letudni, de úgy gondoltuk, tartunk egy gyorstalpalót azoknak, akiknek esetleg kimaradt volna a két elód, és valamiért nem tudják bepótolni sem őket. Pedig megéri (és már a gépigény sem olyan rettenetes), sőt: a magyar forgalmazónak, a CENEGA HUNGARY-nek hála még egy nagyobb mennyiséget is kisorsolunk belőlük!**

THE WITCHER (2007)

Ríviai Geralt: harcos, kalandor és vaják Ríviából. Rívia az Északi királyságoknak nevezett hatalmas területen, a temérdek királyság egyikében található, egy szimplán csak Kontinensnek hívott világban. Geralt is itt keresi a kenyerét, vajákként, vagyis witcherként: olyan emberekről van szó, akik kemény kiképzés és egy genetikai modifikáció révén különleges képességekre tettek szert. Elsősorban szörnyvadászattal keresik a kenyerüket, de jó pénzért szinte bármilyen problémát meg tudnak oldani – feltéve, ha egyáltalán tudják, hogy kik ők és honnan származnak. Ez a luxus Geraltnak nem jár ki a Witcher elején: egy erdő közepén, komoly emlékezetvesztéssel tér magához, és a közeli witchererődbe, Kaer Morhenbe tévedve sem lesz okosabb, mert ott nemcsak rendtársak várják, de megszállók is. A támadók a Szalamandra nevű brigádhoz tartoznak, és egy titokzatos, Professzornak hívott mágus is támogatja őket. A csapat nem éppen elhanyagolható kincset nézett ki magának: arra a felszerelésre, azokra a főzetekre fáj a foguk, mely a witcherré váláshoz kell. Nem tudni, hogy ez pontosan miért kell nekik, de megszerzik, amiért jöttek, így Geralt és maroknyi társa (köztük egykori szeretője, Triss Merigold) útnak indul a szélrózsa minden irányába, hogy rálelјenek a tolvajok nyomára, és kiderítsék, mégis miért törtek be Kaer Morhenbe.

Geralt útja délre, egyenesen Vizimába, Temeria királyságának fővárosába vezet, de egy igazi méhkasba csöppen: a város lakosait egy titokzatos kór tizedeli. A meglehetősen xenofób, a kizárólag az emberekkel toleráns Lángoló Rózsák Rendje és az elnyomott tündék és törpék jogaiért küzdő, sokak által terrorszervezetnek tartott Mókusok (vagy más néven Scoia'tael) között pattanásig feszült a helyzet, és csak egy szikra hiányzik, hogy véres konfliktus törjön ki köztük. A helyzetet tetézi, hogy a Foltest király által elrendelt karantén Vizima körül annyira szigorú, hogy Geraltnak komoly problémát jelent bejutni a város belsőbb részébe. És ha mindez nem lenne elég, a Vizimát körbeölelő mocsárban hősünk ismét belefut a Professzorba és a neki asszisztáló Azar Javedbe, a Kaer Morhen megtámadásában is segédkező mágusba. A Scoia'tael és a Rend is itt csap össze, miközben Geralt elbukik a Professzor megállításában, és csak Triss szerencsés közbeavatkozásának hála marad életben – és így végre bejut Vizimába is.

Vizima messze nem turistacsalogató központ, hiszen a betegségen felül az elnyomás és a szegénység keseríti meg a helyiek életét: a nem tiszta vérű emberek gettókba kényszerülnek, a királynak pedig se híre, se hamva, emiatt az anarchia és a nyomor uralkodik. Ám Geralt még ebben a káoszban is szövetségesekre talál, akik segítenek neki a Szalamandra nyomára bukkanni.

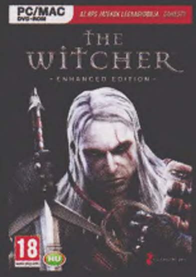
Az első epizód harcrendszerét ugyan szokni kell, de maga a játék még mindig megállja a helyét.

A Professzor életét veszti a harcban, az Azar Javed rejtekhelyére rábukkanó Geralt pedig ezúttal felkészülten érkezik a csatába. Javed hiába esik el, az elcsent mutagének nincsenek nála, azok a szálakat a háttérből irányító, a Rendet, és mint kiderül, magát a Szalamandrát is vezető Jacques de Aldersberg kezében landoltak. Aldersberg célja a hatalom megkaparintása: a mutagének segítségével szeretne egy olyan mutánssereget létrehozni, mellyel letaszíthatja Foltest királyt a trónról, és egyúttal megakadályozhatja a világ pusztulását megjövendölő prófécia beteljesülését – a megoldás szerinte a mutagénekkel fejlettebbé, erősebbé tett emberiségben rejlik.

Foltest ezt persze nem nézi tétlenül, megbízza Geraltot Aldersberg megölésével, aki teljesíti is a feladatot, ám mielőtt elkölthetné a jutalomként kapott zsák aranyat, Foltest nyakába egy bérgyilkos ugrik...

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Amennyiben kedvet kaptál az első két epizódhoz, főleg, mert esetleg hiányoznak a gyűjteményedből, akkor itt a lehetőség a pótlásra. A Witcher-játékok magyar forgalmazója, a CENEGA Magyarország 3-3 példányt ajánlott fel az első két epizód dobozos kiadásából. Ha meg szeretnéd nyerni valamelyiket, nincs más teendőd, mint írni egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre, lefotózva Witcher-gyűjteményedet, rajzodat, vagy valamilyen witcheres alkotásodat. A leveleket június 28-ig várjuk. Sok sikert!



A második epizód elején látott ostromgép a Witcher 3-ban is feltűnik: Skelligén, a vadon közepén rohad egy példány belőle.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS (2011)

Ha az első rész amnéziája és orgyilkostámadása komor kiindulópontnak volt minősíthető, akkor erre a második rész több lapáttal tett rá – Geralt kalandjai ugyanis egy börtönben kezdődnek, közvetlenül az első részt követően, a vád szerint ugyanis ő tette el láb alól Temeria királyát, az első epizód végén megmentett Foltestet. Hogy pontosan mi történt és hogyan, az a vallatás során, visszaemlékezés formájában derül ki, és nem lő senki nagyon mellé, ha már a legelején azt mondja, tuti nem Geralt a tettes. Mert tényleg nem ő, hanem egy iszonyatosan izmos, mégis rettentő akrobatikus csuklyás alak, akit szimplán csak Királygyilkosnak hívnak. A címet úgy érdemelte ki, hogy eltette láb alól Aedirn királyát, Demavendet, utódlási viszályt robbantva ki ezzel a régióban. Geralt sztorija még a vallatóját, a Temeriai Különleges Egység vezetőjét, Vernon Roche-t is meggyőzi, aki segít a witchernek abban, hogy megszökjön a börtönből, megpróbálva a Királygyilkos nyomára bukkanni, így tisztázva nevét.

A nyomozás első állomása a Temeria és Aedirn határán húzódó Flotsam nem éppen barátságos mocsaras falva, ami messze nem a Kontinens legbarátságosabb települése: a Geralt-Triss-Roche triót nem üdvrivalgás fogadja, hanem a helyi Scoia'tael csapatot vezető, az embereket talán joggal gyűlölő tünde, Iorveth. Flotsamban sem jobb a helyzet, ott a xenofób városatya, Bernard Loredo készül épp felakasztani pár szerencsétlent, közte Geralt az első epizódban is szereplő társait, Dandeliont és Zoltánt. Flotsamot viszont nemcsak az idegengyűlölet tartja lázban, hanem egy kayrannak nevezett hatalmas szörny is, amely a folyóban élősködve teszi lehetetlenné a hajózást, a kereskedelmet, és a település elhagyását.

Geralt nyakába így több feladat is szakad: követnie kell a Királygyilkos nyomát, meg kell oldania a Flotsamot kettészakító faji viszályt, és még a kayranról is gondoskodnia kell. Utóbbiban szerencsére nemcsak Triss asszisztál, de egy másik varázslónő, Sile de Tansarville is. A Királygyilkosról idővel kiderül, hogy nem ismeretlen figura: egy Letho nevű witcher, akit annak idején maga Geralt vett a szárnyai alá, csak épp az első epizód óta tartó amnéziája miatt arra nem emlékezett. Letho és Geralt ennek ellenére nem baráti öleléssel köszöntik egymást, hanem vérre menő harccal, amiből az utóbbi kerül ki vesztesen; Letho ennek ellenére megkíméli Geralt életét, viszont elragadja Trisst, akivel Aedirnbe menekül. Geralt nem eredhet egyedül utána, mindenképp szüksége van Vernon vagy Iorveth segítségére, ám utóbbi nemcsak, hogy tudta, hol van a Királygyilkos, de ő maga nyújtott neki menedéket. Hősünknek így az első fejezet végén választania kell: vagy Iorveth mellé szegődik (aki egy olyan királyság létrehozásáért harcol, ahol a törpék és az elfek békében, az emberek elnyomása nélkül élhetnek), vagy Vernont támogatja, aki viszont tűzzel-vassal írtja a scoia'tael tagjait és segítőit.

Bárki mellett is tegye le a voksát, Geralt mindenképp Aedirnben köt ki. A királyság komolyan nyögi Letho királygyilkosságának következményeit: trónigényét benyújtja Kaedwen királya, Henselt király (aki erősen feni a fogát erre az új, hatalmas területre) és Stennis herceg, Aedirn Letho által leméészárolt uralkodójának fia is. Geralt nem maradhat pártatlan, mindenképp ki kell, hogy vegye a maga részét a konfliktusból, de csak azért, hogy tovább követhesse az elrabolt Triss és Letho nyomát, amely Loc Muinne-be, a Pontar folyó melletti városkába vezeti, ahol kiderül, hogy nem csupán egy királyság sorsáért zajlik épp háború, de valójában az egész északi kontinensért. Minderről a világ ezen részére mindig is vágyó déli birodalom és annak vezére, Nilfgaard császára tehet, aki a királyságokat egymásnak uszítva, a hátsó ajtón befurakodva próbálja ismét átvenni az uralmat a szétszabdalt kontinens felett.

THE WITCHER® WILD HUNT

[ÍRTA WILSON] ***Amennyiben a hype-nak lenne mértékegysége, az 2015-ben mindenképp egy egységnyi GTA V vagy Witcher 3 lenne: rég volt olyan esztendő, mikor szó szerint alig pár hét távolságra, ráadásul tavasszal jelent meg két monumentális, valami furcsa véletlen folytán sandbox játék, pláne olyan minőségű, mint amit a nyugati és a keleti csapat hozott össze. Mert ahogy a GTA V újraírt mindent, amit az akciójátékokról eddig tudtunk, úgy forgatja fel fenekestül a szerepjátékok műfaját a Witcher 3.***

A városi legenda szerint az ezredforduló óta leginkább a Nagy Lebowski életstílusáról és alakításairól ismert Bill Murray úgy került a cseppet sem színvonalas 3D-s film, a Garfield stábjába, hogy megkapta a forgatókönyvet, meglátta rajta az íróként és rendezőként is közreműködő Cohen nevet, és azonnal igent mondott. A probléma ezzel csupán annyi volt, hogy Murray azért lelkesedett be, mert azt hitte, arról a Joel Coenről van szó, aki testvérével olyan fantasztikus, megkerülhetetlen klasszikusokat követett el, mint a Fargo vagy az Égető bizonyíték... miközben arról a Coenről volt szó, aki kizárólag könnyed vígjátékokat írt.

Ha nem is pont ez, de valami hasonló játszódhatott le a Witcher-adaptáció megszervezésekor is valamikor a kilencvenes években, Lengyelországban. A nyugaton ekkor még totálisan ismeretlen Andrzej Sapkowski a sci-fi- és fantasytalálkozók rendszeres szereplője volt, bárki odamehetett hozzá, köszönhetett neki, vagy épp üzletet köthetett vele, különösen egy olyan műfajban (videojáték), amely még csak ekkor kezdte bontogatni a szárnyait, az írót pedig annyira hidegen hagyta, hogy a Witcher jogainak eladásakor egy szempontot vett csak figyelembe: a kínált összeget. Így eshetett meg, hogy az első Witcher-játék sose készült el, viszont baromi sokba került (ha bővebben is érdekel a sztori, olvasd el az első részről készült anyagunkat pár oldallal arrébb!), és egy évtizednek kellett eltelnie ahhoz, mire valaki tényleg befejezte és ki is adta első

A harcrendszer drasztikusan nem változott, de az összecsapások kategóriákkal élvezetesebbek és látványosabbak.

GWENTIN TARANTINO

A harmadik epizód se maradt minijáték nélkül; habár az előző két részt végigkísérő kockapóker sajnos eltűnt, az Északi Királyságokat most egy gwent nevű kártyajáték tartja lázban. Szabályait több oldalon át lehetne ecsetelni – nehéz megtanulni, viszont olyan piszkosul addiktív, hogy 1-2 meccs is elég ahhoz, hogy az ember nekilásson a közel 200 lap összeszedésének. A modern kártyás szerepjátékok (Hearthstone) és a stratégiai vonulattal is rendelkező próbálkozások (Scrolls) fúziója a Witcher-világával – nem lenne meglepő, ha a CDP önálló formában is elindítaná, mert van annyira jó, van annyira kidolgozott!

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt RED

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

The Witcher 2
2011 (CD PROJEKT RED)

Dragon Age: Inquisition
2014 (EA)

Witcher-játékot, amely ugyan messze nem lett tökéletes, viszont olyat tudott, amit egy műfajbeli társa se: újat mutatni.

A felnőtt, érett történetvezetés, a furcsa, a kelet-európai mitológia elemeivel bőségesen átitatott világ, az epikus hosszúságú, fordulatokban és egyedi döntésekben bővelkedő történet előremutató volt, és megmutatta, hogy egy kvázi teljesen ismeretlen, tapasztalattal nem nagyon rendelkező csapat is képes maradandót alkotni. És ha a Witcher új irányt mutatott, akkor a Witcher 2 tökéletesítette a formulát: az alapjaitól újraírt, a modern kor követelményeinek jobban megfelelő harcrendszerével és még az elődjénél is komorabb, a fantasyelemeket valamennyire visszafogó, inkább az intrikát előtérbe toló történetével, na meg a mind a mai napig lenyűgöző látványvilágával beírta a lengyel csapat nevét a játéktörténelembe. A Witcher 2-t követően a CD Projekt RED nem a BioWare nyomdokaiban haladó, ambiciózus, de még kiforratlan gárda maradt, hanem ellenkezőleg: sereghajtóból vezérré léptek elő. Ilyen előélettel, ilyen magasra helyezett léccel általában összeroppanni szokás, de a CDP a Witcher 2 óta eltelt évek óta alatt gyakorlatilag a kelet-európai Rockstarrá vált: egy stúdióvá, ami ritkán áll a nyilvánosság elé, a hype-ot akkor indítja el, ha már tud is mutatni valamit, célul pedig nem azt választja, hogy olyan jó játékot csináljon, mint korábban, hanem a lehető legjobbat. A Witcher 3 márpedig nem szimplán a legjobb Witcher-RPG, de az egyik legjobb szerepjáték, amit a műfajban valaha csináltak.

Nem örültünk a csúszásának, de a végeredmény önmagáért beszél: látszik, hogy az extra időt a tökéletesítésre fordították.

I NEED A HERO

Nehéz az apák, nehéz a szeretők élete – hát még egy olyan witcheré, mint Geralt, aki ezt a két szerepet kénytelen egy testben betölteni. A Witcher 3 Geraltja ugyanis nem az első rész ultrasármos, minden nőt megfektető hódítója, vagy a második epizód üldözöttje, aki kénytelen a susnyásban bujkálni, és onnét tisztázni a nevét, hanem egy valamennyire megfáradt, öregedő, a politikát most már messziről kerülő igazi witcher, aki elsősorban abból próbál élni, ami a hivatása: a szörnyvadászatból.

Ha csak ennyiről lenne szó, az persze nem lenne túl izgalmas videojátéknak. Egy konfliktus mindig kell, de Geraltnak rögtön kettő is jut: egyrészt kap egy találkozóra hívó levelet attól a Yennefertől, akit már az első rész óta keres szerte a világban, másrészt maga a nilfgaardi császár kéreti audienciára, hogy küldetést ruházzon rá: keresse meg Cirit, akit Geralt és Yennefer több mint egy évtizeddel korábban fogadott lányként tanított és nevelt, míg egy nap nyoma nem veszett. Ennek is megvan az oka: Cirit az a Wild Hunt veszi üldözőbe, melynek létezése sokak szerint szimpla mítosz – áldozatai persze másképp vélekednek, hiszen a lovasok nyomában csak halál és pusztulás jár, és ha elragadják Cirit, rá is egészen biztosan ilyen sors vár.

A Witcher 3 esetében ez a keresés persze csak kiindulópont, lévén a történet gyorsan eszkalálódik. Elsősorban előtérbe kerül a Witcher 2-t komolyan átitató politikai viszály következménye, hiszen míg az Északi Királyságok a Foltest király halálával megüresedett Temeria trónjáért marakodtak, addig a Nilfgaardi Birodalom szépen belopakodott a kontinensre, és gyakorlatilag le is igázta azt. Bár a witcherek alapvetően mindig is igyekeztek semlegesek maradni, a Foltestet is szolgáló

Ugyan kenyértörésre a Wild Hunttal tulajdonképpen csak háromszor kerül sor, viszont ezek mindegyike emlékezetes.

Geraltnak ez a luxus most sem adatik meg, ahogy a Witcher 3 világának lakosai számára sem. A nilfgaardi megszállás még hagyján, mert bár a császárság vasmarokkal uralkodik, de nem annyira kegyetlenül, mint a Redaniát irányító Radovid, aki már a második epizódban is mészáros volt, mostanra viszont tömeggyilkos lett belőle. Birodalmának bástyájában, a „szabad városban", Novigrádban ugyanis megkezdődött a mágusok kiűzetése és szisztematikus lemészárlása – és ha valaki egy csoportot célzottan ki akar irtani, az általában nem áll meg egyetlen célpontnál...

TRÓNOK HARCA

De hogy a fenébe kerül ide Radovid, Novigrád, és a politikai intrika? Úgy, hogy a Witcher 3 szakít elődei világával, vagyis most már nemcsak pár apró, lineáris előrehaladást biztosító, folyosókra osztott, zónákra szabdalt játékvilágot kapunk, hanem egy felfoghatatlanul hatalmas, teljesen szabadon bejárható, sandbox alapokra építő gigászi univerzumot, az Északi Királyságok egy újabb szeletét. A számok nyelvén úgy 35-ször akkora a világ, mint az elődben; igazából már a második térkép is olyan hatalmas, mint az egész Witcher 2. A kalandok során összesen három nagyobb területen – Velen, a Fehér Gyümölcsöskert és a Skellige-szigetek – fordulhatunk meg, ráadásul ezek már az induláskor elérhetők, vagyis nem zárják el őket láthatatlan falak, vagy a történet által felállított akadályok. Ezt a Vizimában található királyi palota egészíti ki, ami sok szót nem érdemel, hiszen pár folyosóról van szó, viszont a történet utolsó harmadában bejárható Kaer Morhen már annál érdekesebb. A witcherek erődje és bázisa az első epizód prológusának adott otthont, és azóta nem sokat változott: pont ugyanolyan a felépítése, mint akkor, csak értelemszerűen mérhetetlenül szebben néz ki, kidolgozottabb, és persze az ott zajló események is sokkal látványosabbak.

Nehéz szavakkal leírni és rendesen érzékeltetni, hogy milyen monumentális a játéktér. Bár a fentiekből (három nagyobb terület) úgy tűnhet, nem egy igazi nagy, Skyrim-léptékkel mérhető vidékről van szó, de ez hatalmas tévedés lenne. Már csak azért is, mert a Skyrimtól eltérően itt nem egy hatalmas birodalom egy régióját fedezhetjük fel, hanem különálló királyságokat. A legkarakteresebb egyértelműen Skellige, ami igazából egy vikingsziget: a harcot, az isteneket, a dicsfényt éltető harcosok, a kemény kisemberek otthona, akik a tengerből, és a szomszédok, egymás, meg igazából mindenki kirablásából élnek. Skellige azért

MÁSVÉLEMÉNYEK

CHRIS AZ ÚJDONSÜLT RAJONGÓ

Nehéz visszafogottan beszélni a Witcher 3-ról. Annyira hatalmas, annyira szép, annyira magával ragadó... Igazából nincs is olyan eleme, ami gyengébbre sikeredett. Nekem csupán a hosszával vannak gondjaim: amikor már azt hiszem, hogy végeztem egy feladattal, jön egy tucat újabb küldetés.

A HARDCORE WITCHERES **DZSÉJT**

Számomra a Witcher 3 már most az év játéka, nem hiszem, hogy bármi labdába rúghatna mellette. Minden, ami a korábbi részekben jó volt, visszaköszön, ami meg rossz volt, azt kijavították. Végre nyitott a világ, ráadásul hatalmas, ezernyi felfedeznivalóval és leölhető szörnnyel.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

JÁRD BE A VILÁGOT

Habár egy sandbox alapú szerepjáték esetében ezt talán nem kell külön kiemelni, de az első és a legfontosabb dolog mindenképp az, hogy járd be a világot! Mivel „csak" 3 nagyobb terület van, ez nem tűnhet nagy feladatnak, de amint nekivágsz gyalog vagy lóháton, rá fogsz jönni, hogy itt bizony órák tucatjait fogod eltölteni, mire mindent feltérképezel, megtalálsz minden települést, minden kincslelőhelyet.

FÜVÉSZKERTI KALANDOK

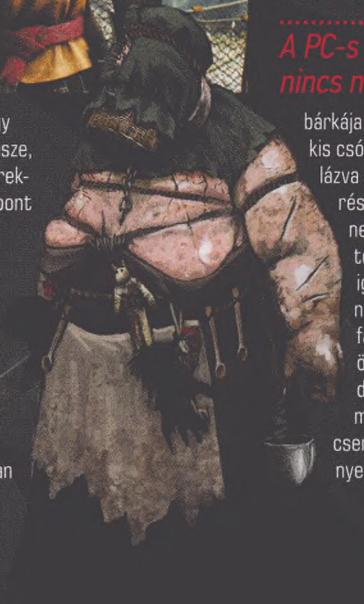
Habár a Witcher harmadik részében is te magad döntheted el, hogy pontosan milyen stílusban játszol – a fegyveres harcot erőlteted-e, vagy épp a jelhasználatot –, és a játék soha nem kötelez rá, hogy olyan dologgal kelljen órákat eltöltened, amivel nem akarsz, az alkímia olyan tudomány, amivel a saját érdekedben foglalkozz. Szedj össze minden eléd kerülő növényt és receptet, és készítsd el a főzeteket, olajokat!

ELADÁS VS SZÉTSZEDÉS

Amikor az ember az addig forgatott fegyvernél vagy az addig használt páncélnál jobbat talál, komoly dilemmával találja szemben magát: eladjam-e nem túl kevés pénzért az elnyűtt darabokat, vagy inkább szedjem szét nyersanyagért? Mindig mérlegelj, melyik a jobb: ami egy fabatkát se ér, jó lehet alapanyagnak, az egzotikusabb cuccokból pedig olyan kraftolási anyagok nyerhetők ki, melyeket drága lenne megvenni.

VAJÁK: TŰZKERESZTSÉG

Ilyen a remek időzítés: a PC Guruval egy időben, június 10-én jelent meg az ötödik Witcher-regény Vaják: Tűzkeresztség címen. A Megvetés idejének közvetlen folytatásában Ríviai Geralt a Thanedden elkövetett puccs után Brokilonban lábadozik. Neveltje, Ciri, akit neki szánt a sors, eltűnt, utoljára állítólag Nilfgaardban látták. És mit adnak az égiek, Geralt elindul a driádok földjéről, hogy átvágjon a háború dúlta vidéken, miközben egyre több társra lel az úton. Természetesen nem laza kis túrán vesznek részt, útjuk során véres és halálos konfliktusok várnak a kis kompániára. Szeretnéd elolvasni? A kötetet kiadó PlayON jóvoltából 4 példányt sorsolunk ki: küldj egy képet a Witcher-gyűjteményedről a pcguru@pcguru.hu címre június 28-ig, hátha neked kedvez a szerencse!



is lóg ki kicsit a sorból, mert bár van egy nagyobb, hegyekkel övezett központi része, de ezen kívül kisebb, hasonló paraméterekkel bíró szigetek is tartoznak alá, amik pont annyi látni- és tennivalót tartogatnak, mint a térkép többi része.
Ide eljutni kezdetben egyféleképpen lehet: hajóval. A Witcher 3 nagy újítása nem csupán a sandbox világ bevezetése, hanem az ahhoz passzoló játékmenetbeli elemek hozzácsatolása is, elvégre egy ekkora területet meglehetősen unalmas és ésszerűtlen lenne pusztán gyalogosan bejárni. Geraltot nem is kényszeríti senki erre, olyannyira nem, hogy már az első fejezetnek is lóháton vág neki. Roach nevű paripája talán a leghűségesebb társa, szinte bárhol és bármikor előhívható (akár a legnagyobb város, Novigrád utcáin is), képes szélsebesen vágtázni, és a nyergéből még kardozni is lehet, bár az nem túl hatékony módja az ellenfelek és szörnyek kiirtásának. Személyisége ugyan nincs, viszont a veszélytől be tud rezelni és ledobva magáról gazdáját elmenekülni – de hát aki lóval megy farkasok közé...

A másik lehetőség az említett hajózás, ám ez sajnos nem egy olyan elem, amiről dicshimnuszt lehetne regélni. Geraltnak nincs saját bárkája, a térkép adott pontjain veszteglő kis csónakokba pattanhat be, elvitorlázva a csak a vízen keresztül elérhető részekhez. Sok szót nem lehet és nem is kell erre pazarolni, a ladik teszi a dolgát, de nem ad semmi igazán nagy pluszt: tengeri csaták nincsenek, maximum csak a hajófalra tapadó repülő lények, melyek örömmel hasítanak ki belőle egy darabot, illetve a vízfelszín alatt megbúvó kincsek, hátrahagyott csempészládák, melyekből ki lehet nyerni egy-két értékesebb cuccot.

MESTERSÉGEM CÍMERE

Miért jó egy rozsdás kard a tó mélyéről, vagy egy zsineg egy láda belsejéből? Mert több dolgot is lehet vele csinálni: el lehet őket adni (ez a rosszabbik ötlet), vagy készíteni belőlük valamit (ez a jobb). Bár erre már az előző witcherekben is volt lehetőség, a kraftolás minden eddiginél hangsúlyosabb, már csak a lootot rejlő ládák, dobozok, fiókok, szekrények puszta mennyisége okán is, na meg persze azért, mert a legtöbb emberhez hasonlóan Geralt is a földből él. Mármint nem búza- vagy kukoricatermelésből, hanem az onnét felszedett javak értékesítéséből és felhasználásából. Witcherként nincs fizetése, és még nyugdíjra se számíthat, így nem véletlenül terjedt el a legenda a fajtájáról: a kisujjukat sem mozdítják meg, ha valaki nem kínál nekik fizetséget. Geralt a Witcher 3 jelentős hányadában igazi csóró – maguk a missziók nem fizetnek sokat, ami keveset pedig össze tud kaparni, azt elviszik a kereskedők. Venni kell fegyverjavító készletet, mert roncsolódnak az eszközök (a kovácsok pedig kezdetben irreálisan drága összegért pofozzák azokat helyre), esetenként alapanyagokat a kraftoláshoz és a főzetkészítéshez, néha pedig a küldetések egy-egy szakaszában is tejelni kell, mondjuk kenőpénz formájában.

A PC-s és a konzolos változatok minősége között ezúttal tényleg nincs nagy szakadék, de a PC-k még így is meg fognak izzadni.

Mit lehet kraftolni? Tulajdonképpen bármit: ércből fémet, abból, és egyéb hozzávalókból (madzagból, szövetből) pedig páncélt,

LOPNI, MEGYÜNK...

No igen, a lopás bűn és bűncselekmény, elítélendő dolog, Geralt viszont pont olyan szegény, mint a templom egere, és ezen az állapoton meglehetősen nehéz változtatni, így fontos, hogy mindig teletömje a zsebét azzal, amit csak talál. Bár vannak helyek, ahol őrök figyelnek, és ott nem lehetséges a tolvajlás, mindenki más házát akár annak orra előtt is meg lehet szabadítani az értékeitől. Nehéz a vaják élete!

KRAFTOLJ, KRAFTOLJ

Az előző két tételből egyenesen következik, hogy aki gazdaságos életet akar, semmiképp se tömje teli a portékáikat méregdrágán kínáló kereskedők zsebét. Egyrészt mert tényleg nevetségesek az árak, másrészt mert kábé szintenként kell felszerelést cserélni, így meg se éri. Általános aranyszabály, hogy a jó receptekből kraftolt fegyverek, ruházatok mérföldekkel jobb statisztikával bírnak, mint a megvásárolhatók.

OLVASNI JÓ

Habár száznál is több könyv, jegyzet szedhető fel a Witcher 3 világában, ezek más szerepjátékoktól eltérően nem adnak extra képességpontokat, elsősorban csak a hangulatot növelik. Olvasni mégis megéri, méghozzá a bestiáriumot: itt található meg minden szörny leírása, a képernyő közepén pedig az is megjelenik, hogy mely olaj, mely jel az, amire különösen érzékeny az adott példány.

XP-TENGER

A világ bejárásán felül a másik legtriviálisabb dolog a jótanács, miszerint ne csak a történettel törődj, de a mellékküldetésekkel is: elképesztő mennyiségű van belőlük, egyik jobb, mint a másik, és ami a legfontosabb, ez jelenti a legjobb utat az igazán magas karakterszintek felé. Ráadásul mindegyik után jutalom üti a markod, ami nemcsak pénz lehet, de másképp beszerezhetetlen kraftolási útmutató, vagy épp gwent kártya!

nadrágot, kesztyűt, vagy épp ezüst- és fémkardot. Ahhoz, hogy ez elérhető legyen, tervrajzokra van szükség, melyeket vagy ugyanott lehet beszerezni, ahol magukat az alapanyagokat (ládákból, kereskedőktől), vagy maguk a feladatok adják... és itt kerül be az ember a mókuskerékbe, mert ha egyszer rájön arra, hogy bizony mérföldekkel hasznosabb, erősebb az, amit a saját keze munkájával állít elő, mint az, amit irreálisan sok pénzért megvehet a kalmároknál, arra is rá fog jönni, hogy ez legalább annyira addiktív dolog, mint a lottózóban maroknyi sorsjegyet vásárolni minden héten, csak itt kiszámítható a végeredmény.

Ha belevágsz a kalandba, úgy számolj, hogy két héten át a világon semmi mással nem fogsz tudni játszani: igen, ilyen hosszú!

EGY VILÁG KAPUJÁBAN

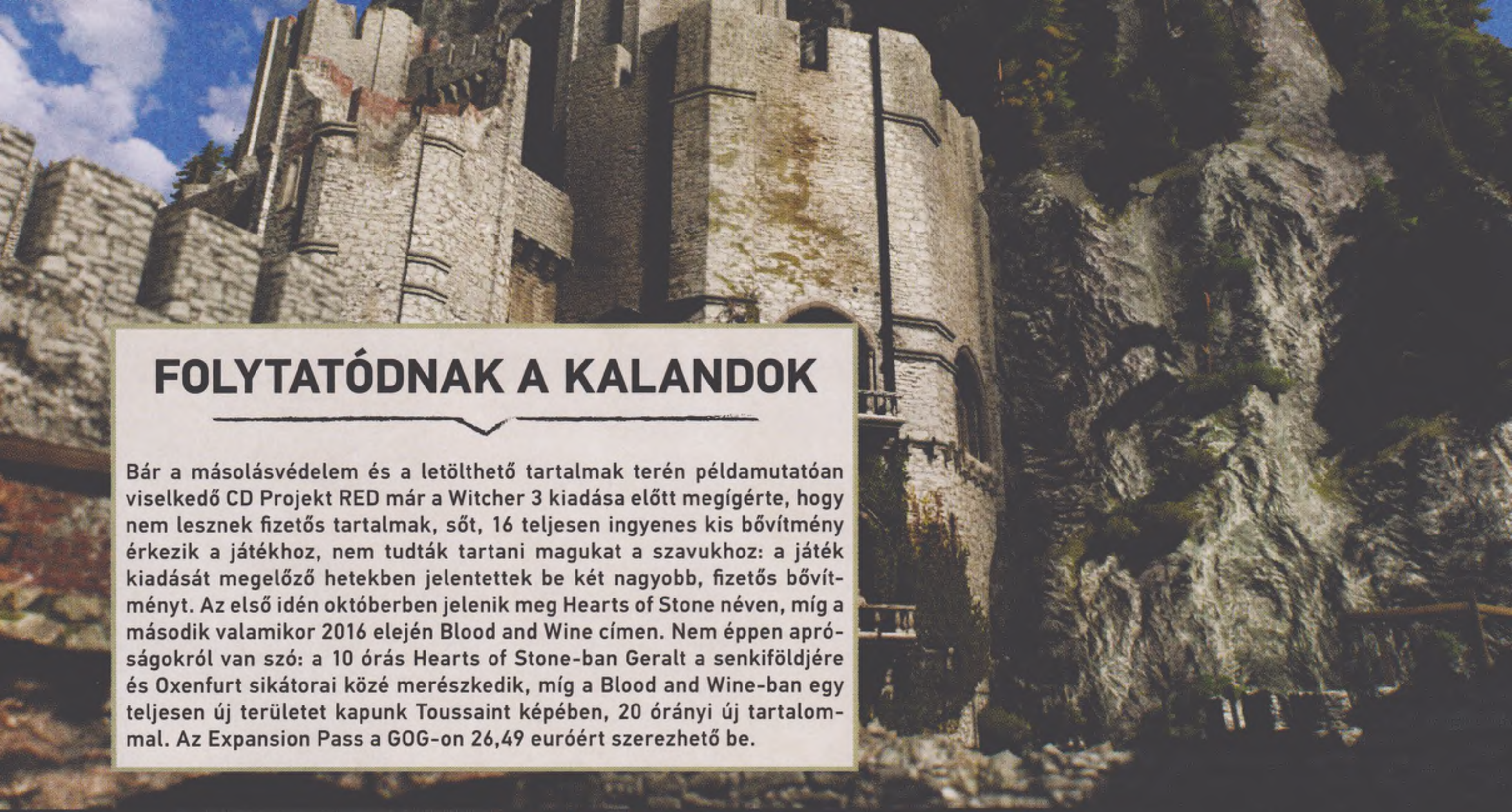
Igazából ez adja a Witcher 3 zsenialitását: egész egyszerűen nincs egy unalmas perce és üresjárata sem, szó szerint minden egyes másodpercben lehet valamit csinálni, legyen az a történet folytatása, egy mellékküldetés felvétele, a térkép fehér foltjainak feltárása, alapanyagok felkutatása, jegyzetek, könyvek bújása, a világ és konfliktusainak megismerése és megértése. A Witcher 2-től eltérően a Wild Hunt története jóval könnyebben emészthető és sokkal jobban érthető, annak ellenére, hogy bizonyos kulcsfontosságú elemeket valamiért nem hajlandó elmagyarázni, és úgy veszi őket, hogy mindenki tisztában van velük. Ilyen mondjuk az előző epizódban szereplő uralkodói rivalizálás – aminek a következményeit nyögi a Witcher 3 világa –, vagy az eleddig amnéziában szenvedő Geralt múltjának vakfoltjai, melyekre folyamatosan utalnak bizonyos szereplők.

Ami igazán dicsérendő, hogy a CD Projekt RED végre azt a Geraltot tudja szerepeltetni, aki szinte csak a könyvekben szerepelt: a szörnyvadász witchert, akinek lételeme és legfontosabb feladata a fészkek felszámolása, a helyiek életét megkeserítő rondaságok elpusztítása. Bár az eddigi epizódokban is szörnyek után eredhetett, ám a korlátozott méretű játéktér és a meglehetősen egyszerű, célközpontú misszióstruktúra miatt ez mindig inkább alibi volt; papíron tök jól hangzott, hogy a witcherek mennyire jól értenek a szakmájukhoz, de ebből a képernyőn általában csak szörny és sima harc látszódott. Ezzel szemben itt a szörnyvadászat külön

A tárgymenü harmadik alkalommal változott, ezúttal is előnyére: jóval könnyebb szortírozni a megszerzett cuccokat.

UTÁNPÓTLÁS

Mivel a kiegészítők még meglehetősen messze vannak, a CD Projekt RED pedig még jó pár esztendőig tuti nem fog Witcher 4-et készíteni, mit tehet az ember, ha további Witcher-adagra vágyik? Vagy leporolja az eddigi epizódokat, vagy beruház a tavaly kiadott The Witcher Adventure Game-re. Két változatban érhető el: hagyományos, csicsás, baromi hangulatos táblás, vagy digitális kiadásban. Az Adventure Game egy klasszikus táblás játék, ahol a Witcher világában kalandozhat négy fő, Geraltot, Trisst, Yarpen Zigrint vagy épp Dandeliont irányítva. Mindegyikük egyedi, különleges képességgel rendelkezik, és rajtad áll, miként éred el a győzelmet: harccal, diplomáciával, vagy csábítással. Az Adventure Game PC-re, iOS-re és Androidra is megvásárolható, és még tesztet is írtunk róla a 15/01-es PC Guruban!



FOLYTATÓDNAK A KALANDOK

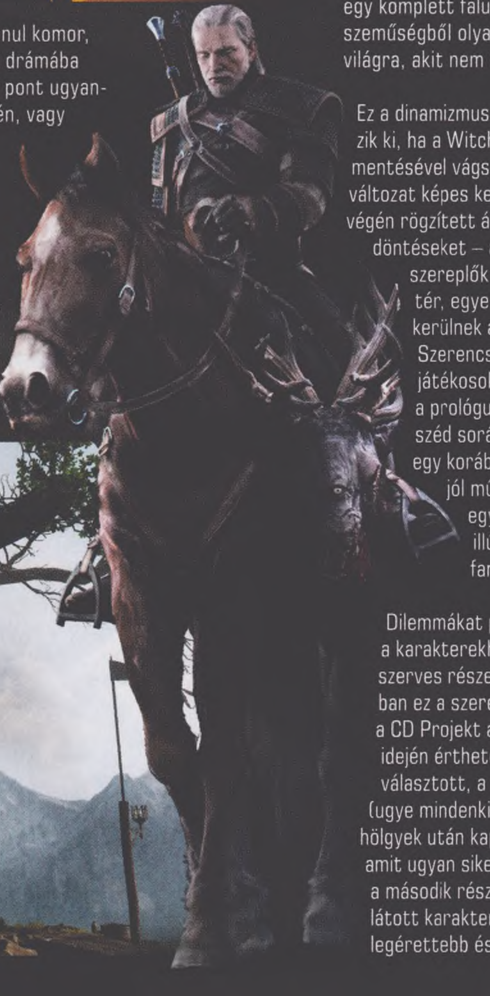
Bár a másolásvédelem és a letölthető tartalmak terén példamutatóan viselkedő CD Projekt RED már a Witcher 3 kiadása előtt megígérte, hogy nem lesznek fizetős tartalmak, sőt, 16 teljesen ingyenes kis bővítmény érkezik a játékhoz, nem tudták tartani magukat a szavukhoz: a játék kiadását megelőző hetekben jelentettek be két nagyobb, fizetős bővítményt. Az első idén októberben jelenik meg Hearts of Stone néven, míg a második valamikor 2016 elején Blood and Wine címen. Nem éppen apróságokról van szó: a 10 órás Hearts of Stone-ban Geralt a senkiföldjére és Oxenfurt sikátorai közé merészkedik, míg a Blood and Wine-ban egy teljesen új területet kapunk Toussaint képében, 20 órányi új tartalommal. Az Expansion Pass a GOG-on 26,49 euróért szerezhető be.

küldetéskategóriába esik, és komplex felépítésű: beszélni kell a küldetésadóval, azokkal, akik esetleg látták is az adott lényt (vagy áldozatául estek, de túlélték), aztán meg kell találni a nyomokat, azt követve a lelőhelyet, és csak utána jöhet a harc. A Witcher 3-ban több tucat ilyen szörnyvadászat van, különböző nehézségi szintekhez igazítva, így olyanra is rá lehet bukkanni, melyet teljesíteni reális esély csak 50-60 óra után van.

A Witcher 3 világépítése fantasztikus, egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy ez minden idők egyik legjobban kidolgozott, legrészletesebben felépített, leghangulatosabb játékvilága, és nemcsak a fantasybirodalmon belül. A kelet-európai, elsősorban szláv mitológiára történő utalgatást, illetve az arra való építkezést tökéletesen kiegészíti a Witcher világára jellemző maximális komorság és a néha gyomorforgató szürrealitás. Az Északi Királyságokban semmi sem fekete és fehér, senkiről se mondható ki, hogy egyértelműen gonosz, vagy éppen jó. Erre kiváló példa az RPG műfajának egyik legjobb küldetéssorozata, ami a Ciri utáni nyomozással indul, de az 5-6 órás szál

végére érve egy felfoghatatlanul komor, mélységesen szomorú családi drámába torkollik. És nem biztos, hogy pont ugyanolyan befejezést kapsz, mint én, vagy mint egy ismerősöd.

A Wild Hunt ezt úgy éri el, hogy az előző epizódokhoz hasonlóan mindent a döntéseknek és a szabadságnak áldoz fel. Bár maga a fősztori, és értelemszerűen minden küldetés is jó előre meg van írva, végkifejletből mindig egynél több van, és csak



és kizárólag azon múlik, hogy mikor és ki marad életben, az adott helyzet hogy rendeződik, hogy a párbeszédek alatt milyen válaszokat adsz vagy milyen kérdéseket teszel fel, és a döntéshelyzetekben miként választasz. Már a Witcher 2-ben is számtalan példa volt erre, de itt a világ méretével exponenciálisan nőtt az ilyen dinamikusan változó szituációk száma is. A következmények sok esetben csak órákkal később tűnnek fel, és néha gyomorba vágóan durva lehet a végeredmény: akár egy komplett falu is elpusztulhat, ha jóhiszeműségből olyasvalakit szabadítasz a világra, akit nem kellett volna...

Ez a dinamizmus a legjobban akkor ütközik ki, ha a Witcher 3-nak a korábbi rész mentésével vágsz neki, hiszen a PC-s változat képes kezelni a második felvonás végén rögzített állást, átvéve az ott hozott döntéseket – az akkor életben hagyott szereplők egy része így visszatér, egyes dialógusokban szóba kerülnek a királygyilkos kalandjai. Szerencsére ebből a konzolos játékosok se maradnak ki, náluk a prológust követően, egy párbeszéd során lehet utólag kialakítani egy korábbi világképet – elegáns, jól működő megoldás, amely egyáltalán nem töri meg az illúziót, nem bontja meg a fantasyvilág határait.

Dilemmákat persze nem old meg, sőt, a karakterekhez való kötődés most is szerves része az élménynek. A legjobban ez a szerelmi szálban ütközik ki: a CD Projekt a Witcher első részének idején érthetetlenül szexista utat választott, a nőket tárgyként kezelve (ugye mindenki emlékszik az ágyba vitt hölgyek után kapott „nőlapokra"...?), amit ugyan sikerült jelentősen tompítani a második részre, de a Witcher 3-ban látott karakterábrázolás messze a legérettebb és a legéletszerűbb, ami

KÉPREGÉNYBEN IS

A Witcher 2-höz hasonlóan a Witcher 3-ban is animált képregények járulnak hozzá a történetmeséléshez, de a Witcher világa ennél szorosabban is kötődik e médiához, hiszen a legendás Dark Horse kiadó majd egy tucat Witcher-képregényt adott ki eddig, 4 dolláros darabáron. Ezek megvásárlása egyáltalán nem nehéz, minden népszerűbb digitális platform kínálatában megtalálhatók.

videojátékban valaha szerepelt. A múltból visszatérő Yennefer és az eddigi epizódokat végigkísérő Triss közötti évődés legalább annyi fejtörést, fájdalmat és kétséget fog okozni, mintha ugyanezt az ember a saját életében tenné, két nő között őrlődve.

Ennek oka talán a zseniális forgatókönyvben rejlik. A monumentális, több mint félmillió szóból álló szkript párbeszédei köröket vernek bármire a műfajban: minden szereplő igazi egyéniség, rá jellemző szófordulatokkal, fogalmazással és attitűddel, legyen szó egy egyszerű parasztról, egy pökhendi nemesről vagy birodalmak urairól. Akit esetleg elrettentene ez a monumentalitás, jobb, ha tudja, hogy az első két Witcherhez hasonlóan a harmadik rész is teljes magyar feliratozást kapott; bár vannak érdekes fordítások, nem feltétlenül szerencsés szóhasználatok, már maga a szöveg mennyisége miatt is impresszív a végeredmény, de igazából már egy ok miatt is kiváló a fordítás: egyszer sem használja az erőltetett vaják szót, vagyis Geralt, Vezemir is witcher, pont, mint az angol mintában.

DUPLA DINAMIT

Természetesen nem lehet minden helyzetet kidumálni, ahogy nem is lehet mindenkivel beszélni: egy falkányi farkas, egy vérszomjas griffmadár, vagy pár alsógatyában flangáló bandita nem is lenne túl jó parti, így rengeteg helyzet van, ahol elkerülhetetlen a harc – persze furcsa is lenne egy szerepjáték e nélkül. A Witcher 3 az elődjétől eltérően nem túrta fel az alapokat, hanem a Witcher 2-ben bevezetett akcióközpontú harcrendszert gondolta tovább, méghozzá fenomenális végeredménnyel, hiszen

még 60-80 óra elteltével is ugyanolyan élvezetesek a kardpárbajok, mint az első órában. Pedig drasztikus változások azért nincsenek, Geralt továbbra is két karddal űzi az ipart (egy az emberek, egy a szörnyek ellen), és alapvetően két támadási forma (gyenge és erős) között választhat. A csapások elől el tud gurulni vagy ki tud térni, ha pedig jól időzíti a védekezést, még ellentámadásba is lendülhet, kritikus sebzést okozva a figyelmetlen opponensnek. Ezt természetesen mágiával lehet fűszerezni, és itt van némi változás, hiszen a witcher-jelek most már két formával rendelkeznek. Egy egyszerű alappal és egy erősítettel: így lesz például egy sima „tűzköpésből" tűzokádás, vagy bénításból agymanipuláció.

Az biztos, hogy a kevés változás ellenére jóval pörgősebbek, dinamikusabbak és életszerűbbek az összecsapások, lévén a Witcher 2 meglehetősen hülyén kinéző, folyamatosa gurulására itt már annyira nincs szükség, jóval hasznosabb a kitérés

A Witcher III a sorozat történetében először két irányítható karakterrel rendelkezik: pár visszaemlékezésben Cirit is megkapjuk!

és az ellentámadás. Éppen ezért egyáltalán nem nehezebb jóval nagyobb létszámú opponenssel egyszerre harcolni, és általánosságban véve a nehézségi szint is sokat csökkent: a Witcher 3 és a Witcher 2 Normal fokozata szinte köszönőviszonyban sincs egymással. Aki igazán durva kihívásra vágyik, persze mehet ennél feljebb is, ahol például a meditáció már nem is gyógyít, és 1-2 csapás is át tud küldeni a halálba.

A megfelelő szó inkább az áramvonalasítás, ami nem csupán a harcrendszerre jellemző, hanem egyéb kisebb, de legalább ennyire fontos elemre is. Ilyen mondjuk a witcher-érzékelés: most már nem kell két másodpercenként a medált nyomogatni a közelben lévő növények, ládák felfedezéséhez, elég csak egyet kattintani (sőt, a növények maguktól is megjelennek a minitérképen). Továbbá Geralt végre képes ugrani, úgyhogy legyőzheti legnagyobb ellenségét, a padkát és a térdig érő kerítést is, valamint az alkímiával előállított főzeteket, bombákat is csak egyszer kell előállítani, azok a pihenés alkalmával erős alkohol birtokában maguktól újratermelődnek.

ECSETTEL FESTVE

Nem egyszerűsítés ez, sokkal inkább tökéletesítés: a Witcher 3 pontosan az a játék, amit a CD Projekt RED mindig is meg akart csinálni, csak nem volt meg hozzá a kellő erőforrás és a technológia, mostanra viszont minden összeállt – és ez leginkább a tálalásban mutatkozik meg. Ha nem volt túlzás azt mondani, hogy ez minden idők egyik legjobb szerepjátéka, akkor az sem, hogy ez minden idők egyik legszebb videojátéka. A szépséget mérhetjük a rendelkezésre álló effektek és eljárások mennyiségével és magával a látványvilággal is, a végeredmény minden esetben ugyanaz: lenyűgöző, utolérhetetlen, felfoghatatlanul szép.

A Witcher 3 bevilágítása, részecskeeffektjei megközelítőleg sem olyan jók, mint a 2013-as játékmenet-trailerben, de azért, hogy egy ennyire monumentális világ minden napszakban, minden időjárásban szép legyen; hogy kilométerekre el lehessen látni a napsütésben; hogy a Kaer Morhen körüli erdők olyan életszerűek legyenek, hogy az ember legszívesebben túrabakancsot húzna; hogy a karakterek úgy nézzenek ki, úgy grimaszoljanak, úgy artikuláljanak, mint még soha; hogy a ruhák, a páncélok, a fegyverek olyan életszerűek legyenek, mint egy múzeumi kiállításon; hogy a DirectX 11-es effekttengert maximumra tolva megizzadjanak még a legdurvább erőgépek, a legújabb konzolok is. Hogy a Witcher 3-nak karaktere, személyisége is legyen – és ez az, ami miatt jobb, ami miatt több, mint műfajbéli társainak szinte mindegyik darabja. Mert ugyan főhőse kötött, kidolgozott személyiséggel rendelkező, önálló egyéniség, de pont annyira gyarló, pont annyira esendő ember, mint az őt irányító játékos. Mert világa olyan komor, földöntúli mégis életszerű, ahol akár mi is élhetnénk. Mert története olyan gazdagon kimunkált, fordulatokban annyira gazdag, mint amely kevés játéknak adatik meg. Mert nem egy-két délutánra, hanem minimum egy-két hétre magához láncol, de nem kényszerít, hanem édesget. Mert egy közel tökéletes játék ilyen: néha jó, néha rossz, néha zseniális, néha borzalmas – de maradandó.

Kaer Morhen, a witcherek erődje elsősorban az első rész játékosainak lesz piszkosul hangulatos látvány és emlék.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500K 3.3 GHz / AMD CPU Phenom II X4 940, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870 VGA, 35 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

A Witcher 3 a CD Projekt életművének eddigi legtökéletesebb darabja: ennyire tartalmas, ennyire szép, ennyire kidolgozott szerepjáték a világon nincs, és lehet, hogy nem is lesz addig, míg a CDP el nem készíti a következő művét.

GRAFIKA: **98%**
HANG: **97%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO

Tényleg kell 100 óra a teljes felfedezéséhez, a sztorija remek, a karakterei fantasztikusak, a harcai élvezetesek, a tálalása pedig elsőrangú.

KONTRA

A háttértörténet pár fontos elemét nem magyarázza el, a lovaglás néha kissé nyögvenyelős, és van egy nagyobb mennyiségű bug is.

98%

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/witcher3

Carmageddon Reincarnation

[ÍRTA CHOCHO] **A Carmageddon: Reincarnation olyan, mint egy rossz vicc: az ember nem nevet rajta, legfeljebb elnézően mosolyog a hallatán, esetleg a tarkóját dörzsölgeti kínjában, finoman arra kérve az önjelölt komédiást, hogy ez többször inkább ne süsse el.**

Az utolsó percig igyekeztem megőrizni a hitemet. Azt mondogattam magamban, hogy a nevetségesen hosszú fejlesztési idő, a siralmas Early Access kiadás, valamint a fikarcnyit sem fejlődő grafika nem jelent semmit, mert a puding próbája akkor is az evés marad, ha a főzéskor cukor helyett sót öntenek a kotyvalékba. Még lehet jó. Még mindig lehet „nem rossz". Még lehet... elviselhető? Végül persze kénytelen voltam elfogadni, hogy a Stainless Games csapata a nevével ellentétben igenis berozsdásodott, és arra a disznó vicceket mesélő nagybácsira emlékeztet, aki még a temetéseken sem képes észrevenni, hogy már cirka harminc éve nem poénos, sőt, valójában sosem volt az.

Talán ez a legmegtévesztőbb a hivatalos képanyagból, mert azt sugallja, hogy a játék szép. Sajnos egyáltalán nem az...

DRÁGA, DE LEGALÁBB ROSSZ

Mert ha jobban belegondolunk, az eredeti Carmageddont sem azért őrzi máig becsben a gameremlékezet, mert a játék annyira jó volt, hanem mert botrányt kavart, és sok kis kölyök élvezte, hogy dugiban, anyu és apu tudta nélkül gyűrheti a kerekek alá az osztályfőnök Anikó nénire emlékeztető 2D-s járókelőket. Más lapra tartozik, hogy a közfelháborodásban gyökeredző siker ellenére az 1997-es kezdőkör igenis előremutató programnak bizonyult, ami még az idő próbáját is kiállta. Ha valaki élvezi az eszelős és véres káoszt, melyet ez az ártatlanok elgázolását is lehetővé tevő autóverseny kínál, nyugodtan vegye meg valamelyik mobilos átiratot, nem fog csalódni! Mi több, akkor legalább valami olyanért fizet, ami működik és olcsó, szemben a májusban megjelent Reincarnationnel, ami az egész sorozat megcsúfolása.

Erős start, tudom, de képtelen vagyok napirendre térni afelett, hogy egy 25 eurót kóstáló steames játék úgy néz ki 2015-ben, mint ami már tíz éve is csak közepes minőséget ütött volna meg, és mindemellett botrányosan rosszul fut attól függetlenül, hogy milyen gépet rakunk alá. Az én itthoni vasam nem túl acélos, de azért egy 3,5 GHz-en ketyegő AMD proci és egy GTX 970-es videokártya birtokában hozzászoktam ahhoz, hogy a játékok többsége normál, de inkább magas grafikai beállítások mellett is élvezetes sebességet produkál. Ehhez képest a bűn ronda Reincarnationt minimumra butítva tudtam csak tesztelni, és a siralmas beállítások ellenére is akadtak pillanatok, amikor a játék fps-értéke 20 alá zuhant. Mindezt úgy, hogy hangsúlyozom: OCSMÁNY a program. S már két éve kapható Early Accessben! Nem hiszem el, hogy a fejlesztők képtelenek voltak rendesen optimalizálni, ám ha mégis, akkor jobb lenne, ha mihamarabb nyugdíjba vonulnának.

ADATOK

KIADÓ
Stainless Games

FEJLESZTŐ
Stainless Games

MŰFAJ
verseny

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Carmageddon
1997 (SCI)

Carmageddon TDR 2000
2000 (SCI)

BELET, AGYAT, S MI JÓ FALAT

Most, hogy már kellően elvettem mindenki kedvét a játék megvásárlásától, ideje megnézni, milyen program is a Reincarnation. Aki még életében nem találkozott Carmageddonnal, annak röviden összefoglalom az alapokat: autóversenyes játékról van szó, amiben nem csupán a körök teljesítésével, de az ellenfeleink összetörésével vagy a pályán kószáló gyalogosok kivasalásával is lehet nyerni. A játék jó véres, és mivel egy pillanatra sem veszi magát komolyan, ezért az általa ábrázolt szélsőséges erőszak (leszakadó

végtagok, szétloccsanó fejek) is inkább komikus, semmint riasztó. Vidám hangulatban telik hát az autós anarchia, melyet egy fokkal még feljebb emelnek a sokszor teljesen hihetetlen környezeti elemekből épített pályák, akárcsak a Mad Max filmekben látott járgányokra hajazó autók parádés választéka. Mindez hellyel-közzel az összes eddigi Carmageddonra igaz volt, és végső soron a Reincarnation sem képez kivételt. Épp csak a tálalás és a kidolgozottság minősége nem üti meg a mércét.

DIE ANNA ÉS MAX DAMAGE

A Reincarnationben a karriermód áll a középpontban. A versenyeket sorra teljesítve újabb pályákat és kocsikat oldunk fel, utóbbiakat pedig még személyre is szabhatjuk kicsit a garázsunkban, egyedibbé és erősebbé téve őket. A tartalom viszonylag korrekt, a címet pedig a nosztalgiafaktor próbálja legitimálni: a járgányok és a pályák többsége az első részből lett átemelve, hogy a sorozatot régóta követő játékosok is otthonosan mozogjanak az újjászületett autokalipszisben.

Visszatértek a sorozatra jellemző eszelős hordók is, amik power-upként funkcionálnak, és mindenféle jó vagy rossz dolgokat rejtenek, sokszor teljesen kiszámíthatatlanul. Ha elcsapunk egyet, lehetséges, hogy ideiglenes buzogányra teszünk szert, ami megkönnyíti a többi kocsi lezúzását, vagy pár percig villámokat fog szórni a kasztnink, így téve el láb alól egy halom gyalogost. Az is előfordulhat viszont, hogy a hordó üveggé változtatja a fémkarosszériát, hiperérzékennyé téve a verda testét, vagy csak simán felrobban, mert miért ne. Nagy vész akkor sincs, ha a kocsinknak baja esik, a backspace-szel ugyanis bármikor feljavíthatjuk a gépet. Igaz, ez értékes pontokba kerül, melyekre a verseny után is szükségünk lesz, ha tovább akarunk haladni a karriermódban.

EZ MIND SZÉP ÉS... NEM, MÉGSEM SZÉP

Ez eddig teljesen rendben van.
Egy a bibi: ugyanígy volt a korábbi Carmageddonokban is, azaz a fejlesztők fikarcnyit sem változtattak a bevált recepten. Igaz ugyan, hogy megjelent pár új játékmód, mint a kötelező körverseny, ahol mindenképp elsőként kell beérnünk a célba, vagy a véletlenszerű ellenőrzőpontokkal operáló kaotikus checkpoint-vadászat, ezek viszont egyszerűen nem elegek ahhoz, hogy igazi folytatásként értékeljük a programot. Persze, erre a Stainless Games visszavághat, mondván, hogy „ez egy reboot, nem folytatás", a helyzet viszont az, hogy újrázásnak felesleges, mert semmit sem ad hozzá a már megismert formulához.

Sőt, kihagyott ziccerek ezrével bombázza a játékost, hogy szerencsétlen még idegesebb legyen, miután fizetett a Reincarnationért. Ott van mindjárt a multiplayer dilemmája. Egy alapvetően autós harcra és erőszakra épülő játék esetében valahol adja magát a kompetitív rombolás ötlete – itt viszont csak úgy zúzhatunk a haverokkal közösen, hogy közben búcsút kell mondanunk a gyalogosoknak. Hogy ez miért van így, nem tudom, de Gebbbével többszörös próbálkozás után inkább visszamentünk

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Intel i3-2100 3.1 GHz, 4 GB RAM, AMD HD 6000 1 GB, 20 GB HDD

A Carmageddon: Reincarnation egy kifejezetten elkerülendő játék. A sorozat rajongói sokkal jobban teszik, ha inkább az első résszel múlatják az időt.

GRAFIKA: **30%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Mit is mondhatnék... igazi Carmageddon, és mint ilyen, el lehet lenni vele.

KONTRA

Ronda, szaggat, fantáziátlan, drága... mondtam már, hogy milyen ronda?

40%

Wreckfestezni, mert abban a játékban legalább talált másokat is a lobbi. Ja, igen, a Carmageddon, bár friss alkotás, gyakorlatilag kong az internetes ürességtől, szóval ne lepődjetek meg, ha órákon át senkit sem találtok online.

Ha pedig szóba kerültek a gyalogosok, nem mehetek el szó nélkül a Stainless Games ízléstelensége mellett. A régi játékok sem voltak épp kifinomult művészi munkák, a járókeretes nagymama éppúgy célpont volt bennük, mint a nagymellű szőke cicababa. A karakterek azonban nem hordoztak magukban olyan mérhetetlen gúnyt, amivel a Reincarnation játszása közben találkozhatunk. Itt kérem majdnem mindenki betegesen kövér, így sokszor úgy néz ki egy verseny, mintha valami elhízásellenes liga szervezte volna. Ezen felül a pályák tele vannak kóbor állatokkal, akiket azért még az embereknél is rosszabb érzés elütni.

EZ MÁR AZ ARMAGEDDON

És itt van a kutya elásva (igen, kutyák is vannak az úttesten, meg tehenek is, de nem ez a lényeg): 2015-ben ez az egész már nem vicces. Inkább csak... kínos. Kínos, hogy egy játék ennyi éven át sem tud megváltozni. Kínos, hogy ronda, szaggat, és szaglik a bétaságtól. Kínos, hogy egy olyan korban, amikor már egy Hatred is megjelenhet, még mindig öncélú erőszakkal akarja eladni magát. De tudjátok, mi a legrosszabb a Reincarnationben? A mögötte álló fejlesztői filozófia. A Stainless Games éveken át magasról tett a rajongóira, azokra az emberekre, akik hozzám hasonlóan szerették volna, hogy visszatérjen a sorozat. Őket csak a benyelhető pénz érdekelte, legalábbis ebből a játékból süt a „teszek rá" hozzáállás. És nem a jó értelemben.

[ÍRTA **TIKA**] **High Protector Tóth Istvánka újra itt van, a kardja por, a páncélja üvegacél, és a cikkíró esze sem ment el, tényleg van egy ilyen nev h s az Endless Legendben. Az új Guardians kiegészít pedig legendás kihívásokat tartogat a hozzá hasonló Istvánkák számára.**

A 4X úgy jó közelítéssel egy barátságtalan műfaj, mert miközben felfedezünk, terjeszkedünk és exterminálunk (ami önmagában is nehéz), a fránya fejlesztők még vizuálisan is sokkolnak. Sosem hallottam például bárkitől is, hogy ejha, ahogy azt a hexet megcsinálták két fűcsomóval, és az a három kristály, hát öregem, az a Call of Dutyt is alázza. Aztán ott van az a dolog, hogy általában ugyanazt a három-négy nyersanyagot cirkuláltatják a világban, és ha már fantasy, akkor biztosra veheted a szereplőket is. Kilengések persze vannak, de olyat, hogy szép, egyedi és még tartalmas is, nem akaszt le senki csak úgy a szomszéd fáról – kivéve, ha az Endless Legendet választja.

Na jó, értem én, hogy gőzgép, de mi hajtja? Tehát mitől is olyan jó, hogy wilson csak úgy emlegeti, mint a tavalyi év legjobb stratégiai játéka? Először is gyönyörű! A Trónok harca főcímre hajazva emelkedik ki a világ, és minden hatszöglete maga az eleven fantázia, a töltőképernyők művésziek, a kezelőfelület pazar, és még a zenéje is isteni (na jó, két nap után beleuntam és kikapcsoltam, de ez akkor is rekord…). Alapból nyolc faj van (a kilencedik mezari már fizetős tartalom), és persze egyik sem hétköznapi teremtmény, akadnak közöttük nomád költözködők, vagy szektások, akik egyetlen hatalmas metropolis köré építik a világukat, de mágusok, örökké éhes és terjeszkedő rovarok úgyszintén. A győzelem mindenkinél mást jelent, a csúcsra juthatnak az alkimisták kutatásai, és a térkép letarolása éppúgy benne van a pakliban, mint a nemzetekre egyedileg testre szabott küldetéssorozat teljesítése. És eközben csináljuk azt, amit a 4X sugall, magyarul egyre nagyobb szeleteket hasítunk ki a régiókra osztott világból, bejárjuk a romokat új feladatok és kincsek után kutatva, sereget gyűjtünk, aztán lecsapunk a szomszédra.

ADATOK

KIADÓ
AMPLITUDE Studios

FEJLESZTŐ
AMPLITUDE Studios

MŰFAJ
4X

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Endless Space
2012 (AMPLITUDE)

Fallen Enchantress
2012 (STARDOCK)

AKI LEMARAD, KIMARAD!

Az Endless Legend egyik legnagyobb értéke a változatosság: változnak az évszakok, s vele együtt a környezet is. Az új Érákban pedig egyre egzotikusabb nyersanyagok bukkannak fel, úgyhogy hiába mászol feljebb a technológiai ranglétrán, ha mondjuk nincs üvegacél és titán a birodalmadban, akkor sürgősen válts helyet. A régiókban alapított városokba nem pusztán épületeket kell felhúznunk, de terjeszkedni is lehet – kerületek, kikötők csapódhatnak hozzá –, és a Worlds of Magicnél már megdicsért lakosságmenedzselés sokkal magasabb fokon van jelen (FISDI, azaz food, industry, science, dust és influence szekciókba oszthatjuk le a népességet). A Guardians ott kezdi hozzátenni a magáét, hogy minden Érához (6 van összesen) hozzákapcsol három kihívást, és ezek komoly jutalmat jelentenek. A játékosok tehát versenyt futnak, hogy kinek a hőse éri el először a nyolcas szintet, vagy ki tud előbb 30 egységet toborozni, ugyanígy a koronként elérhető egy-egy legendás

Az Endless Legend messze műfajának legszebb darabja: egyedi világához rettenető egyedi stílus párosul. Öröm ránézni!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÉHESEN IS BOLDOGAN

A következő tippcsokor a Broken Lords frakciót veszi alapértelmezettnek, azon egyszerű oknál fogva, hogy ez a legkönnyebben végigjátszható faj, kvázi az élőhalottaknak felelnek meg. Nincs szükség élelmezésre, ami piszok nagy előny: gyors terjeszkedésnél a morálbüntetés a gyártást és a kajatermelést sújtja – na utóbbi mehet a levesbe, könnyen átvészelhető a tél, és a populációt is csak vásárolni kell.

AZ ERDŐ ROSSZ, ÉRTEM?

Dust (por) kell, méghozzá rengeteg, tehát erdőbe nem telepszünk, csakis víz (folyó vagy tenger) mellé. A Science és a Dust hexák sűrűjébe alapíts várost, a Production jó, ha van, de nem létkérdés. Aztán elkezdheted összevásárolni a lakosságot, s egyelőre mindenki megy Port csinálni, aztán három ember után a Science mezőbe, majd a Production és az Influence alá is be lehet osztani a népet.

HŐSIES KORMÁNYZÓ

A cél a minél magasabb bevétel; az épületeket lehetőleg megvesszük, nem gyártjuk. Új egységre a 20. körig ne is tessék gondolni. A meglévő sereget elküldöd felderíteni, hogy megtalálja a következő város helyét (víz mellett), és összeszedje a romoknál található értékeket. A hős egyből megy a városba, és a szintlépéseknél, az Aquatic Dust (ez csak folyóparton lényeges) után egyből rámozdulsz a Dust Divinerre.

szintű épület felhúzásáért is hatalmas a tülekedés, mert ebben a világban csak egy győztes lehet. Teszem azt, ha valaki felépítette az Alkímiai Intézetet, akkor mindenki más elpályázhat, és messziről nézheti. Utóbbit tessék szó szerint érteni, ugyanis akár egy tündöklő ékkő, ott fog ragyogni a boldog tulajdonos városa mellett. Kit érdekel, mondhatnátok – nos, Auriga első és egyetlen múzeuma 20 boldogságot ad, és a csatatéren, és gyógyítással a külső hexákon. A méretét jól szemlélteti az a tény, hogy az építése nem magában a városban, hanem az egyik külső kerületben történik, és az állványzat majdnem akkora, mint egy legendás szintű épület. Az öt titánból a maradék kettő-kettő a 4.-5. technológia tárcsa tetején szerepel. A Földet őrző Gios sziklából lett kifaragva, nála a földrengésszerű csapás és a város-

Amikor azt hittük, ebben a zsánerben már nem lehet újat mutatni, jött az Endless Legend, és levett minket is a lábunkról.

további 20-20%-kal dobja meg a pénzügyet és a fejlesztést, az Ipar Megaoszlopa pedig 25%-os termelékenységnövekedést hoz, és ezek nem kispályás bónuszok.

NEM CSAK LEGENDÁS, EGYEDI IS!

Amikor az Endless Legendben beköszönt a tél és megérkezik a süvítő szél, biztos, hogy nem a Mikulás jut eszünkbe, hacsak nem egy olyan kontextusban, hogy hová is igazítsa be a puttonyát, ami tele van romló élelmezési, termelési és háborús mutatókkal. Nos, a francia fejlesztők úgy gondolták, hogy ezen még lehet „javítani", így az új expanzióban véletlenszerű katasztrófákat – a Por elfogyása, aszályos időszak a kajatermelésben – dobálnak be a közösbe, hogy mindenki érezze a törődést. Súlyozza a dolgot, hogy megjelentek olyan egyedi – birodalmanként csak egyszer megépíthető – épületek, mint például a Vámügyi Minisztérium (+7 kereskedelmi útvonal), vagy a sötét időszakokat előrejelző Kriometrikus Labor. Figyelem: az egyedi (unique) nem egyenlő a Legendary kategóriával, tehát előbbieket minden nemzet megépítheti egyszer, utóbbiakból pedig a világban csak egy lehet!

A TITÁNOK HARCA

A címadó Őrzőkkel a harmadik Érában találkozunk először. Elsőként Skoros, a Por Őrzője érhető el, aki a támogató kasztot erősíti elmekontroll képességgel védelem van előtérben. Neros képviseli a Vizet, haragja cunamiként söpör végig a harcmezőn, míg Fotios, a Tűz Őrzője a távolsági támadások mestere lett. Utóbbi egyébként tíz hatszögnyi távolságra képes felfedni minden ellenséget, így kiváló felderítő lehet belőle, Neros pedig a kilátókat és a külső bányákat ronthatja le, szóval a két csibész remek gerillapáros. Mit várhatnánk a Levegőtől, amelyet Atmos szárnyai felügyelnek – nos, az ő specialitása a teleportálás, és a közelharcban egyre növekvő erő.

Az Endless Legend egyik remekbe szabott tulajdonsága, hogy minden egység új fegyverekkel, páncélokkal és amulettekkel vértezheti fel magát, amikor átlépünk a soron következő Érába, és ebben az Őrzők sem kivételek, ráadásul a felszerelésük egyedi darabjait (speci gemstone-ok) a hősökhöz hasonlóan küldetésekben lehet begyűjteni. Még egy apróság: ezek a titánszerű lények önmagukban alkotnak egy sereget, tehát vezér nélkül kóborolnak, de ez nem azt jelenti, hogy ne követhetnénk őket az erősítéssel.

80%

Ha kíváncsi vagy a cikkben is említett alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/endless-legend

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.5 GHz Intel Core 2 Quad Q8300, 4 GB RAM, 1 GB Nvidia Geforce GT 460 vagy Ati HD 4850, 3 GB HDD

Az alapjáték méltatlanul mellőzött, pedig az egyik, ha nem a legjobb 4X játék a közelmúltból, és az expanzió csak tovább fokozza a kihívásokat. Nehéz feladatok, komoly jutalmak, és még több változatosság – ez mindig bejön.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO

Az Őrzők hasznosak, csodásak, a legendás kihívások úgyszintén megérik a pénz, haladunk a tökéletesség felé.

KONTRA

A kooperatív szálakban nagyobb ösztönző erőre lenne szükség, és akad pár bug.

89%

ÚJ UTAKON

Auriga számtalan felfedeznivalót kínál, például tele van apró ellenséges törzsekkel (másodlagos frakciókkal), amelyeket asszimilálhat a játékos, és néhanap megélezheti rajtuk a kardpengéjét. Vannak azonban olyan események, amelyek meghaladják egyetlen nemzet erejét, például járványszerű kitörések vagy elburjánzó barbarizmus az egyik régióban – na, ilyenkor kooperatív küldetés indul, ahol elvileg együtt kellene működni a megfékezésben, ám egyelőre még mindenki megy a feje után, vagy épp le se sajnálja; persze ez idővel változhat (és társaságfüggő is). Szintén a DLC vezeti be azokat a kompetitív szálakat, amely egy mindenki számára elérhető küldetést dob be valahol a térkép egy távoli részén, és jöhet a versenyfutás, hogy mondjuk ki győzi le az ott felbukkanó Guardiant; nyilván ez a kezdeti szakaszban csirke egységekkel nagy kihívás, s ehhez mérhető a jutalom is.

MEGÉRI?

Az Endless Legend sokat finomodott a megjelenés óta, javult a diplomácia, a szabadon generálható világ is kapott néhány új mintázatot, és a győzelmi feltételek közé felkerült az a küldetéslánc, ami minden nemzetnél egyedi. Ugyanakkor még most is találkoztam bugokkal, például beragadt egy ellenséges egység, vagy eltűnt a készülő extractor alól a nyersanyag. Ezek apró hibák, és a 10 eurós árcímke plusz a tartalom okán a „teszek rá" kategória. A tökéletesség felé vezető úton talán egyedül a csatafelületen lehetne csiszolni. A pálya ilyenkor kinyílik (a kampánytérképből nagyítja ki a motor a csatateret, ami hihetetlenül jól fest), és úgynevezett fázisos rendszerben működünk: a kör elején megmondod, ki mit támadjon, aztán a végrehajtásra egyidejűleg kerül majd sor a Launch gomb megnyomása után. Ötletes, de ez például az Age of Wonders hagyományos, körökre osztott felületével összevetve kevesebb taktikai lehetőséget jelent. Persze minden másban az Endless a nyerő.

FEJLESZTÉSI KISOKOS

Az első Érából az Empire Mint, Public Library, Mill Foundry után ellenőrizd, hogy van-e Titanium/Glassteel a közelben, ha igen akkor az extractorokat (Furnace) fejleszd, majd az Open-pit Mine-t. Az Advanced Alloys és Armor szintén nélkülözhetetlen, ahogy a Marketplace is, az Empire and Expansion szekcióból pedig a Language Square, hogy a régió minor frakcióját le tudd fizetni (plusz populáció).

EXPANDÁLNI HÚSZ UTÁN!

A 20. körre el kell érned a 40 influence-t – ha szükséges, irányíts át embert, az Empire Plan ugyanis ekkor jelenik meg, és a 3 dust/populációt, valamint a 20% science-t kötelező behúzni. Hamarosan vehetsz egy Settlert, és irány a második város, ahol az alap dolgokat tessék rögtön kiépíteni. Az első városhoz remélem már a kerületeket (Borough Streets) is sikerült csatolni, így magas lesz a bevétel.

MILITARY RUSH

Egyfajta gyors, letaglózó csapásra készítettük fel eddig a birodalmunkat, amit most a második Érából a Prisoners, Slaves... kivásárló akcióval megtámogatunk. Jön a Meritocratic Promotion (+2 hadsereg slot), és vásárolunk egy hőst, újraszerkesztjük az alapegységet (nyersanyagtöbblettől függően Titanium vagy Glassteel cuccokkal), és minimum egy fullos kontingenst rászabadítunk az egyik szomszédra.

POR A VÉGSŐKIG

A lényeg, hogy mindig a Porra gyúrunk és a gyors fejlődésre, városokat már csak nagyon jó helyeken alapítunk, inkább elvesszük az ellenségét – közben a Sewer System, Central Market fejlesztéseket megcsináljuk, hogy a gyors expanzió miatti büntetést súlyozni tudjuk. A hadsereg és a harcoló hős felszerelését folyamatosan frissítsd tulajdonképpen a Stalwarts egység a végéig használható marad.

[IRTA LOR] **A társadalom elismert tagjává válni meglehetősen kemény feladat, azoknak pedig, akik egyszer már csúfosan beégtek, a mindennapi betevő megszerzése sem könnyű. Főleg ha egy alkoholista ökölvívóról van szó.**

Rég találkoztam annyira megosztó játékkal, mint a Will Fight For Food, ez pedig főként annak tudható be, hogy ez egy valóban OLYAN indie-játék, ami szűk réteg mulatsága, és a kellően meglágyult agyműködés mellett egy sajátos humorérzék is szükségeltetik élvezetéhez. Adott egy névtelen, semmiből jött független csapat, amely a nyolcvanas évek brawlereit próbálta összefőzni a kattintós kalandjátékok caplatós-beszélgetős játékmenetével, mindezt olyan hosszúságú kalandba fogva, ami idő alatt kényelmesen megsül a másnapi ebéded a sütőben – addig is van időd nosztalgiázni egy picit, és levezetheted a sarki közértben elszenvedett frusztráció hozományait.

NYUGALOM, NYUGALOM, NYUGALOM

A Will Fight For Food a retrókorszak meglehetősen kezdetleges és egyszerű brawlereit idézi, lévén egy nem túl komplikált, faék egyszerűségű darabról van szó. Főhősünk egy nyugalmazott profi ökölvívó, aki most kezd ismét közösségi életet élni hosszú, szégyenben töltött évei után – egy neves versenyen ugyanis kiadósan elhupálták. A város több zónáján keresztül barangolva Jared egy halom NPC-vel fut össze, akikkel alapvetően kétféle interakciót folytat: beszél vagy üt (jobb esetben az előbbi előzi meg az utóbbit), ezzel előrelendítve a történetet. A komikus alaphelyzetre hasonlóan vicces dialógusokat és narratívát húztak fel a fejlesztők – az NPC-kel humoros, sírva fetrengős dialógusokat folytathatunk, többféle opciót választva. E párbeszédekben egy szabatos minipanelen belül programozhatjuk be közlendőnket, kiválasztva a hangnemet, a testbeszédet és a mondanivalót. Sokszor ugyanazon mondat elismétlése nyugodt hangvétellel meghozza a hatását – ám ha semmi sem segít, jöhetnek az öklök!

GYERE KI A HÓRA EGY SZÓRA

Ha a szép szó nem használ, a szóköz megnyomásával hősünk maszkot húz, átváltva beszélgető módból akcióba, és az erőszakosabbik utat választva püfölni kezdi a másik felet. Ekkor három alapvető mozdulatot kapunk a négy végtagunk mozgatására, de hogy ezeket milyen sorrendben és milyen taktikával alkalmazzuk, annak nem sok súlya van. Az animáció ugyanis nagyjából annyira durva és amatőr, mint maga a program megjelenése. E szépnek csak kis túlzással mondható csomagolásnak a pozitívuma, hogy legalább színes, vicces és hangulatilag illeszkedik a kalandhoz, a flashjátékokra emlékeztető, már-már bugyuta stílusban. A harcrendszer sem mondható valami összetettnek, de sajnos jól működőnek sem – tisztán látszik, hogy ez azért alapjában nem egy verekedős játék, mert még a bunyó is komikus esemény, elviccelt és sajnos nem hiba nélküli. Győzelem esetén különféle érdekes felszerelések lesznek a jutalmaink, mondjuk az erdőben levert állatka lába (végül is, ki ne fogná be rögtön futócipőnek az elkent szájú szőrös tappancsát…) Nagyjából ez a meghökkentően vicces, sokszor már baromságba hajló humor viszi el a hátán a dolgot, és jól működő mechanika híján a WFFF valóban inkább egy humorbombába csomagolt kaland, mintsem gyepálós cím. Ha viszont kalandjátékként tekintünk rá, akkor sem kapunk túl sok kihívást, lévén logikára sem nagyon lesz szükségünk, a játék pedig nem túl sok fogódzkodót ad, hogy merre kellene továbbmennünk.

Hiába az egyedi humora és a jó stílusa, a gyenge harcrendszer, a hihetetlen rövidség miatt csalódást keltő élmény lett.

A teljes cím (Will Fight For Food: Super Actual Sell Out: Game of the Hour) is beszédes, mivel tényleg körülbelül egy óra alatt végigfutható a program, ami még a 6 dolláros árért is sovány. Az újrajátszást maximum a többféle szál miatt választhatjuk, de úgy összességében ez az egy óra is mindent megmutat, amit a játék nyújtani tud. Nem túl komolyan vehető, nem korszakalkotó és még csak nem is különösebben egy nagy... valami. Ha pont ilyen komolytalan, kreativitástól sziporkázóan komikus játékot keresel, amivel felvághatsz a legnördebb haverjaid előtt, akkor viszont vedd meg.

ADATOK

KIADÓ **Pyrodactyl**

FEJLESZTŐ **Pyrodactyl**

MŰFAJ **beat 'em up**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egyedi humorú mászkálós-kattintós játék azoknak, akik szeretnek olvasni, és van egy szabad órácskájuk.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Kreatív dialógusok és szöveges tartalom.

KONTRA

Soványka harcrendszer, pofátlan rövidség.

55%

PINBALL FX 2: PORTAL

[ÍRTA LOR] **Rég vártam már ennyire asztalt a Zentől, mint ezt a Portal témájú darabot, a várakozás pedig abszolút megérte: az asztal fürdik az igazi Portal-hangulatban, a kihívás foka pedig az átlagnál picit keményebb.**

Helló, kedves tesztalany, ez itt a Zen Studios Portal asztala; ha azt hitted, többé már nem kísért kedvenc mesterséges intelligenciád, GlaDOS hangja, hát tévedtél! Ismét meg kell vívnod a szarkasztikus főgonosszal, ami kimondottan látványosra sikerült: az eredeti játék modelljeit és hangmintáit felhasználva az asztal mind látványban, mind hangban hű az alapműhöz. Jómagam pontosan így képzeltem el egy Portal-asztalt: a visszafogott sárgás-kékes design egy nem túldíszített, ám mégis érdekes részletekkel tarkított pályát rejt, ahol viszontláthatjuk Wheatley-t és Chellt is az ominózus Aperture Science építményében. A Zen Studios meglehetősen masszív alapanyagba nyúlt bele az egyik legismertebb logikai akciójáték választásakor, ám sikerült ebből egy olyan asztalt alakítani, amit eddig nem láthattunk tőlük.

A játék nehézségi foka GlaDOS-hoz hasonlóan kiszámíthatatlan, gonosz és sokszor büntető. A kissé szűkebbre szabott terepen puszta kalimpálással nagy eséllyel repülnek golyóink a mélybe, ezért ezt a flippert a tudatosabb játék miatt a gyakorlottabbaknak ajánlom. Bár az asztal elsőre kimondottan kicsinek tűnik, sokkal összetettebb felépítésű, és e rétegek leolvasztásához bizony idő kell – igazi érdekessége pedig, hogy tartalmaz egy másik, kicsi rejtett asztalt (ide Chell portálfegyverével lehet bejutni), és végül egy bossharcot is le kell zavarni GlaDOS ellen. Ez utóbbihoz az összes tesztkamra mind a hat küldetését teljesíteni kell, így ezen az asztalon valószínűleg a minél magasabb pontszám elérése helyett a küldetések teljesítése a fő motiváció. Ilyet eddig ritkán láthattunk a Zen flippereinél, és már csak ezért is hiánypótlóra sikeredett darabról van szó, ami a szokásosnál hosszabb szavatosságot és nagyobb kihívást ígér.

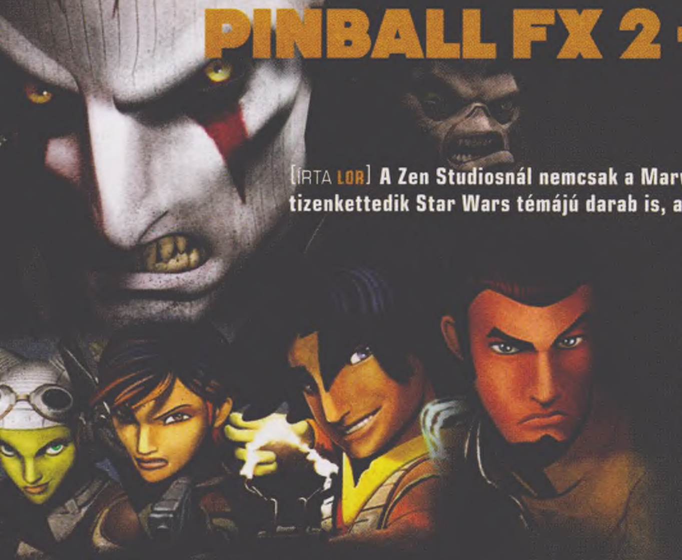
ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**
FEJLESZTŐ **Zen Studios**
MŰFAJ **flipper**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

88%

PINBALL FX 2 - STAR WARS PINBALL: STAR WARS REBELS



[ÍRTA LOR] **A Zen Studiosnál nemcsak a Marvel-licenc gyümölcsözik szaporodó asztalok formájában: megérkezett az immáron tizenkettedik Star Wars témájú darab is, ami bár kakukktojás, meglehetősen jól sikerült.**

Korábban már több ízben veséztük ki a Pinball FX 2 Star Wars témájú asztalait, melyektől némileg eltér a sorban következő, legfrissebb Csillagok háborúja pálya – a Rebels (Lázadók) ugyanis a Disney XD egyik legnézettebb animációs sorozata, melyet hazánkban a Disney Channelen vetítenek. A sorozat időben a Sithek bosszúja és az Episode IV közt játszódik, abban az időszakban, amikor egy Galaktikus Birodalom ellen szerveződő lázongó csapat kalandját követhetjük nyomon. Ha ez számodra semmit sem mond, akkor sem kell elkeseredned: mindezen ismeretek nélkül is teljesen szórakoztató élményt kínál.
Mint már említettem, a Rebels főhősei a Ghost hajó lázadókból toborzódott legénységének tagjai, az ő neveikkel fémjelezték az asztalok küldetéseit is. Maguk a szereplők egy része is megmutatja magát a pályán animált 3D-s figurák formájában, a látványosan lemodellezett hajók mellett. Annak ellenére, hogy rengeteg szereplőt és elemet egyesít a pálya, ez nem megy az átláthatóság rovására, színek terén is sikerült megtalálni az egyensúlyt a mutatósság és a funkcionalitás közt.

Missziókból hetet tartalmaz a tábla, melyek közt több emlékezetes is van: ha a Chopper nevű kis droid küldetését választjuk, a Ghost hajó felszállásával egy külön minipályán találjuk magunkat, másik kedvencem pedig a rohamosztagosok bombázása volt. Az asztal a tágasabb kialakításúak közé tartozik, és bár sokszor nyeli be alattomosan az ezüstgolyókat, a kezdők is hamar magas pontszámokat szerezhetnek vele – ezt a mókafaktort támogatja a három multiball mód, ráadásul lehetőségünk van a golyókat rögzíteni és halmozni is, hogy azokat egyszerre zúdítsuk rá az asztalra. Ha önmagában a téma nem tűnik különösen vonzónak, akkor is érdemes neki egy esélyt adni a játékélmény miatt – számomra az egyik legpozitívabb csalódást okozta ez a flipper.

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**
FEJLESZTŐ **Zen Studios**
MŰFAJ **flipper**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

80%

PROJECT CARS

[ÍRTA **MCMACKO**] A SZIMULÁTOR STÍLUS RAJONGÓIT MEGCÉLZÓ MOTORSPORT-JÁTÉKOK TERÜLETÉN NAGYON NEHÉZ ÚJ VERSENYZŐKÉNT RAJTVONALHOZ ÁLLNI, MERT AZ ELVÁRÁSOK AZ EGEKBEN VANNAK. SZERENCSÉRE A PROJECT CARS GOND NÉLKÜL INDUL ÚTJÁRA, ÉS HAMAR SIKERÜL A MEZŐNY ÉLÉRE ÁLLNIA.

Ritkán szoktunk ilyet tenni, de már a cikk elején ellőjük a poént: a Project CARS egy fantasztikus autóverseny-élmény, hihetetlen műgonddal elkészített szimuláció, és tartalmas, konzolos szemmel nézve is remek videojáték. Silghtly Madéknek nem keveset kellett azért gürizni, hogy a játékuk végül megvalósulhasson, hiszen olyan ambíciókat tűztek ki célul, amelyeket más motorsport-fejlesztők hosszú ideje csak az ígéretek szintjén kezeltek. Mondjuk, szükség is volt a merész álmokra, hiszen a Project CARS sokszínűségét úgymond a közönsége generálta. A program valószínűleg nem születhetett volna meg, ha a fejlesztő nem a közösségi finanszírozást választja bejárandó útnak. No, a brit illetőségű brigád nem a Kickstarterre ment kalapozni, hanem kreáltak egy saját felületet. Ez lett a World of Mass Development (WMD), amely rendszer első projektje nem más, mint a Community Assisted Racing Simulator (értitek, Project C.A.R.S. - azaz a „Közösség Által Támogatott Versenyszimulátor"). Ha kellő pénzt csengetett az ember, akár projektmenedzsment terén is beleszólhatott a játék készítésébe a WMD rendszerén keresztül. A siker nagyban azon (is) múlt, hogy olyanok álltak be a játék fejlesztése mögé, akik ténylegesen egy profi, kompromisszummentes cuccot szerettek volna támogatni. A kiadók kezdeti megkerülésével végül sikerült körülbelül nyolcvanezer támogatót felsorakoztatni, az pedig a hab a tortán, hogy közel négymillió euró jött így össze a közösség szponzorálásából. Mi ez, ha nem egy igazi sikertörténet?

Egyáltalán nem bánik kesztyűs kézzel a kezdőkkel, de ez ebben a műfajban így van rendjén.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA
Assetto Corsa
2015 (KUNOS SIMULAZIONI)

EZERARCÚ MOTORSPORT

A WMD rendszerben tehát a játékos fizet azért, hogy belekotyoghasson a fejlesztésbe, cserébe utólag senki nem mondhatja azt, hogy a végtermék nem a gamerek vágyai alapján készült el. A Project CARS esetében szerencsére a jelenség nem fordult a visszájára, sőt, a program sok tekintetben gyógyír azokra a sérelmekre, amelyeket a játékosok megéltek az utóbbi idők nagynevű autós megjelenései után. A PCARS felsorakoztat szinte minden olyan lehetőséget és versenyosztályt, amelyet (ésszerű keretek között) licencelni vagy házasítani lehetett. A garázsból kihajtva 125 köbcentis gokartokkal, túraautókkal, prototípusokkal vagy épp Formula A-s nyitott kerekű járgányokkal is szaggathatjuk az aszfaltot.

A karriermód egészen egyedi flexibilitásnak ad teret, hiszen mi magunk dönthetünk arról, hogy milyen szintről akarunk kezdeni. Így olyan kötöttségeket ugorhatunk át, amelyek más játéknál nem szoktak

APP ASSZISZT

Slightly Madék a közösségi szemléletet a Project CARS-t kísérő segédprogramok fejlesztésébe is bevonták, így nem egy szem kiemelt applikációt kapunk a program mellé, hanem több megoldás közül is válogathatunk. Az appok legtöbbje Android és iOS készülékeken futtatható, és többnyire hivatalos vagy félhivatalos digitális műszerfalkijelzőként funkcionál (pl. PCARS Dash, vagy Z1 Dashboard). PC-re viszont olyan brutális telemetriai elemzőszoftvereket tölthetünk le (pCARS Profiler, pCARS Telemetry), amelyekkel húsba vágó részletességgel, szemléletes megjelenítésű, színes grafikonos megoldások között elemezgethetjük a pályán mutatott teljesítményünket. És ezek még csak az első fecskék, a WMD kommuna folyamatosan szállítja majd a további okosságokat, ezzel színesítve-bővítve a Project CARS sokszínű világát.

opcionálisak lenni. (És máris jön egy instant jó tanács: nehogy a gokarttal kezdjétek a bajnokságot!) Azt is érdemes látnunk, hogy a PCARS nem a csili-vili kampányszerű élményt helyezi a középpontba. A karrier másból sem áll, csak a naptárunk karikázgatásából, így jönnek egymás után a bajnokságok, néha befut egy-egy meghívásos móka (melyek garantáltan felüdülést jelentenek a hónapokon keresztülnyúló versenysorozatok között), aztán ennyi. Nincs karaktersztori, nincs XP-alapú fejlődés, nincsenek nyeremények vagy éppen suska, amit tuningra költhetnénk. Kicsit durván fogalmazva a karriermód esetében a Project CARS-ból kimaradt az élmény „játékosítása", ez pedig a program talán egyik legnagyobb hiányossága. Lesz, aki emiatt hamar ráun a körözgetésre, mások viszont a játék mechanikájában (vagy még inkább: mechanikai sokszínűségében) keresik majd azt a mókafaktort, ami a program mellett tartja az embert hosszú időn keresztül.

A változatos autótípusokból eredő felhozatalt természetesen azok is élvezhetik, akik nem akarnak karrier jelleggel belefogni a játék mélyebb szintű darálásába. A saját magunk által kreált gyorsversenyek, versenyhétvégék, vagy a szabad gyakorlás során mindenféle kötöttségek nélkül próbálgathatjuk és tesztelgethetjük, hogy milyen különbségek vannak az egyes kategóriák és a járgányok között. Ezzel pedig el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, ami a Project CARS fő büszkesége.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Mint minden tisztességes motorsport-játék, így a Project CARS is irgalmatlanul nagy hangsúlyt fektet a megfelelő fizikai jelenségek modellezésre. Oké, az Assetto Corsa és a Raceroom szerelmesei már hosszú ideje hozzá vannak szokva a jóhoz, a PCARS azonban egy tágabb közönség felé szeretne nyitni, konzolos

Sajnos az autófestés megközelítőleg sem olyan jó, mint a Forza Motorsport-sorozatban. Reméljük, ezen még javítanak.

portjainak köszönhetően pedig közvetlenül a Forza és Gran Turismo sorozatokkal is megméretteti magát. A fejlesztőcsapat magja korábban a SHIFT-játékokon dolgozott, a CARS pedig egyenes ágú technológiai leszármazottja az önmagát legkomolyabban vevő NFS-epizódoknak. Hű, már hallom is, ahogy sokan felhördültek a párhuzam kapcsán, de mindenkit megnyugtatok, a játék alatt dohogó Madness motor olyan új generációs technológiákat implementál magába, amelyek a legmagasabb szintre helyezik a játékot, valahová az Assetto Corsa környékére.

Hogy azok számára is érthető legyen a dolog, akik a PC-s csodaszimulátoroktól távol töltötték eddigi életüket, kicsit jobban bele kell mennünk ebbe a kérdéskörbe. Hiába lehet a Project CARS-ban mindenféle vezetési segítséget bekapcsolni, a négykerekűnk még a legegyszerűbb beállítások mellett is realisztikusabban, érzékenyebben reagál a környezeti és irányítási inputokra, mint azt a többi

programban megszokhattuk. Bizony, a kasztni mérete, súlya, a kerekek távolsága és az útszakasztól és időjárási körülményekből fakadó tényezők is nagyban befolyásolják az irányítás mikéntjét. A könnyebb autókat megdobja, megvezeti a rázókő, a túlfékezés ugyanolyan gondot jelenthet egy kanyar előtt, mintha nagy lendülettel érkeznénk az ívre, és hasonlók. Csak hogy kiemeljünk egy „apró" példát a fizikai számítások komolyságáról: négy kerekünk viselkedése olyan fizikai kutatásokban is használt véges elem (FEM) és véges differencia (FDM) modellezésen alapul, amelyet például az autók kasztnijának deformációs- vagy légellenállás-vizsgálataira is használnak az előfejlesztés során. Így egyszerre lehet a gumi struktúráját és a futófelületet modellezni, miközben a kerék poligonrácshoz hasonló cellái dinamikusan küldözgetik egymásnak a különböző folyamatok leírására szolgáló differenciálegyenletek eredményeit. Ezek a tapadást, az út és a gumi

hőmérsékletét, elasztikus tulajdonságokat és sok-sok más csatolt paramétert számolnak egyidejűleg. Észbontó, nem?

Az ilyesfajta megközelítés már önmagában új generációs színvonalú fizikát garantál, amelyet természetesen muszáj kitanulni, és tényleg órába telik, mire közepes szinten is elsajátítjuk az irányítás mikéntjét. De pont ezért képes a program a befektetett energiákat óriási sikerélménnyel jutalmazni. A Project CARS közép-profi irányítási megoldásaival egy szép előzés, optimális kanyarbevétel is rettentő büszkeséggel töltheti el a játékost, ez pedig olyan élmény, amelyet egy arcade versenyjátéktól nem igazán fogunk megkapni, semelyik platformon. Kár, hogy a mesterséges intelligencia nem nőtt fel még erre a szintre: a gép által vezetett autók bár képesek meglepő manőverekre, leginkább ostobán és erőszakosan játszanak, nem igazán tudnak reagálni az emberi játék finomságaira.

KONTROLLERÁLLÍTÁS

Bár a játék eleve fel van készítve mindenféle kormány fogadására (és a vezetési modell ereje leginkább egy jóféle perifériával jön elő), azért a kontrolleres játékosoknak sem kell félniük. Bár a Project CARS irányítását tanulni kell, és kontrollerrel nem egyszerű a belerázódás, arra figyeljünk első körben, hogy a gázt és féket mindig analóg módon használjuk – a tövig nyomott pedálok kevés esetben hoznak gyümölcsöző eredményt. Ha pedig minden kötél szakad, érdemes a Controller Filtering Sensitivityt 50% körülire belőni, így kevéssé ugrál az autó. A sebesség-érzékenységet (Speed Sensitivity) nem árt 60-65% közé állítani, a Steering Deadzone legyen 5% körül 0% érzékenységgel. Ugyanígy a Break Deadzone és Sensitivity esetében 10-15% legyen becélozva, míg a Throttle érzékenység maradjon 30%-on. Ugye, hogy kicsit könnyebb így?

KÖZÖSSÉGI VERSENY

A karrier, online és egyszemélyes gyakorló módok mellett a Project CARS negyedik pillére a közösségi lehetőségekből épül fel. A Driver Network eleve részletes statisztikát ad a profilunkról, tálcán kínálja, hogy fényképeket és videókat osszunk meg a nagyvilággal, sőt a pályákhoz tartozó szellemidőket is közösségi szinten képes kezelni. A legüdítőbb hozadék azonban a Community Events menüpont alatt keresendő, ahol előre meghirdetett versenyeken valós játékosok mérhetik össze tudásukat a hálózaton, kézzel fogható nyereményekért cserébe (pl. kiegészítők, ruhák stb.). Az SMS-R Driver Network Championship pedig a legsebesebb játékosokat jutalmazza, akik a 15/16-os szezon valódi versenyeivel párhuzamosan mérhetik össze a köridőiket, természetesen a többi közösségi versenyhez hasonló dicsőségért.

TOMBOLÓ VIHAR, BŐGŐ MOTOROK

Cikkünk tárgya grafikailag talán nem képvisel olyan magaslatokat, mint a fizikai motorja, ám a látvány több mint kielégítő még konzolon is. Persze az elhagyatott pályaszélek nyilván száraz látvánnyal bírnak, de amikor elered az eső, lemegy a nap, vagy úgy 45 autó köröz a vízpermettől ködösödő Le Mans-i aszfalton, akkor leteszi azért az ember a haját. A belső sisaknézet is fokozza a vizuális gyönyört, és egy Oculusszal kiegészülve páratlan élményben lehet részünk, ezt bizton állítjuk! (Már csak azért is, mert tavaly nyáron volt szerencsénk megjelenés előtt kipróbálni a csodás VR-sisakos lehetőséget.) Maximum beállításokon, egy szimpla monitoron is azért elég izmos PC-re lesz szükség, ha a 60 fps a cél. A konzolos verziók pedig még kissé visszafogottabb technikai beállításokkal sem képesek tartani a 1080p/60 fps mutatót, de a PS4-változat azért nincs sokkal lemaradva ettől, így a két konzolos variánsból ezt ajánljuk inkább. Meglepő, de konzolokon is szabályozgathatjuk a vizuális effekteket, ám ezzel csak minimális, alig pár képkockás növekedést érhetünk el.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.66 GHz Intel Core 2 Quad Q8400 vagy 3.0 GHz AMD Phenom II X4 940, 4 GB RAM, Nvidia GTX 260 vagy ATI Radeon HD 5770, 25 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

Motorsport-szimuláció, a legjobbak közül. PC-n és konzolon is jól csúszik, sok szempontból pedig új etalon.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Mesés változatosság, bőséges pályakínálat, látványos időjárás, kis tanulás után rettentően szórakoztató a vezetési modell.

KONTRA

Elfelejtették a kampányt játékos formába önteni, a buta MI is lehúzza, valamint néhány bug és következetlenség is kaparja a játékélményt.

80%

Habár a karrier egyik lehetséges kiindulópontja a gokart versenykategória, a saját érdeketekben ne ezzel kezdjétek.

A játék hangok terén is odateszi magát, bár természetesen itt már az egyéni ízlés is közbeszól. Belső nézetben bizonyos motorok úgy bőgnek, mintha közvetlenül a motorháztető alatt lenne a gép bemikrofonozva, máskor pedig éppen, hogy visszafogottabb hangot kapunk, mint amit várnánk a vastól. Persze egy jó hangrendszerrel azért elő lehet csalogatni a libabőrt. Egy valamit azonban pont az 5.1-es rendszer közepén ücsörögve vettünk észre: környezeti hangok terén eléggé üres a Project CARS hangképe. Egy kis menetszél, vidéki háttérzaj vagy öblösebb stadionhangulat hiányzik, de ezt is csak azért vettük észre, mert minden más nagyon klappolt az összhatásban.

Jelen állapotában még nem ez a definitív autószimulátor, de eléggé közel áll hozzá!

MAJDNEM MAKULÁTLAN

Helyszűke miatt valószínűleg nem tudtuk a Project CARS minden aspektusát részletekbe menően kielemezni, de reméljük ennyiből is látszik, hogy kinek ajánlható a játék, és hogy milyen kivételes minőséget képvisel. Az hagyján, hogy konzolon ilyet még nem pipáltunk, de PC-n is a legjobbak közé küzdötte fel magát a WMD projekt. Akinek a 30 helyszín több mint 100 szakasza nem elég, az nyugodtan pukkadjon magában, aki pedig a 70 autót kevesli, az gondoljon bele, hogy itt a járgányok tényleg elkülönülő vezetési karakterisztikával rendelkező jószágok. A Project CARS multis kommunája épp kialakulófélben van, és látszik, hogy a renitens egyedek nem maradnak a játékon sokáig. A letisztult hálózati élmény így már most sem reménytelen; bízhatunk abban, hogy potens kis közösségek jönnek majd létre az elkövetkező hónapok során.

A program persze közel sem tökéletes, lásd például az oktondi MI sofőröket. Az esőfelhők nem mosták el teljesen a bugokat, a menük szervezése sem mindig mutat letisztult formát, és a karriermód sem igen lesz már a jelenleginél izgalmasabb, ám ezeket a problémákat leszámítva nehezen tudjuk elképzelni, hogy a közeljövőben ennél jobb vezetési élményt kapunk egy multiplatform megjelenéstől. A Project CARS-szal a készítők amúgy is hosszú távra terveztek, és jobban teszed, ha te sem két hétvégés játékként tekintesz a Slightly Mad Studios játékára. Mert minél több energiát teszel bele, annál több élményt kapsz vissza. Ez a faktor pedig a legnemesebb játékok sajátja.

Euro Truck Simulator 2 – Scandinavia

[ÍRTA JOHNBART] *Másfél évvel a keleti nyitás után elkészültek az északra vezető utak is: az ETS2 új DLC-jében Dánia, Svédország és Norvégia útjait koptathatjuk. 26 város, gyönyörű tájak és mellé egy méretes, de ingyenes tapasz – Skandinávia, én így szeretlek!*

Nem érheti az a vád az SCS Software-t, hogy nem foglalkozik a Euro Truck Simulator 2-vel (a csapat sikercíméhez ugyanis 2012-es megjelenése óta folyamatosan érkeznek az ingyenes frissítések), az viszont szintén bizonyos, hogy nem sietik el a tartalombővítést: míg a Going East! kiegészítő az alapjáték megjelenése után szűk egy évvel jelent meg, addig a jelen tesztben taglalt Scandinavia DLC-re a kelet-európai expanzióhoz képest 20 hónapot kellett várni. A végeredményt elnézve viszont érthető az elhúzódó sztrádaépítés, a nordikus bővítmény ugyanis nemcsak minőségi darab lett, de egyben olyan ingyenes (ámde a telepítéshez szükséges) technikai újításokkal futott be, ami alaposan ráncba szedte a lassan hároméves játékot.

A Going East keserű szájízt hagyott maga után, de a legújabb kiegészítőre nagyon nehéz bármi rosszat is mondani!

SZEXI SVÉD MODELL

A pakk tehát szintén egy pályabővítés, csak ezúttal észak felé: Dánia, Svédország és Norvégia érkezik a csomagban, ami egy kb. Going East! méretű úthálózatot és 26 új célállomást jelent. A terjedelem tehát a szokásos, a kidolgozottság azonban közel sem az – az ETS2 Skandináviája ugyanis egyszerűen fantasztikusan fest!

Az összkép már a német-dán határtól északra is ráver a brit-német tengelyre: változatos alföldi domborzat, elszórt kisvárosok, farmgazdaságok, hosszú és ívelt hidak, vagy épp tenger alá süllyedő autópályák suhannak el a szélvédőn, újrahasznosított épületeket alig látni (szinte minden modellt újonnan hegesztettek a DLC-hez), az utak pedig gazdagon és autentikusan ki vannak táblázva. A városok nagyobbak, mint az alappályán, de valósabb arculattal is bírnak (az ipartelepeket bevásárlóközpontok, lakó- és kertvárosi negyedek övezik), járdáik végre nem olyan szélesek, mint egy kétsávos autópálya, és a gyalogosok sem maradtak otthon: lényegesen több sétálólazsáló embert látni az utcákon.

A terep tehát számtalan, a 2008-as ETS1-ből örökölt gyermekbetegségéből kigyógyult, az élmények azonban Svédországban indulnak be igazán. A domborzat változatosabbá válik, a „hagyományos" célállomások (logisztikai központok, bányák, farmok) mellett meglátogathatjuk a södertäljei Scania-üzemet és a göteborgi Volvo-gyárat is (jó, ezt a ziccert mondjuk nem is lehetett kihagyni), a sztrádák és főutak mellett pedig a GPS-en ki nem jelzett szűk mellékutakon is lavírozhatunk. A DLC Mini Andenje azonban mégsem Svédország, hanem Norvégia: apró szigetek pettyezte, tagolt partvidék, fenyvesekben gazdag hegyek, körforgalommal tarkított alagutak, és az SCS történetének eddigi legnagyobb városai díszítik az északi határvidéket, az úthálózat vonalvezetése és csomópontjai pedig itt-ott olyan bonyolultak, hogy a GPS is beleizzad, mire kirajzolja őket (utóbbiak egyébként remélem, hogy kissé átdolgozott formában az American Truck Simulatorben is ott lesznek).

BERGEN-VÖLGYÖN ÁT

Skandinávia kidolgozottsága tehát elsőrangú, élvezet rajta vezetni, a Going East!-tel szemben azonban a DLC nem merül ki pusztán az új úthálózatban, pár apróbb játékmenetbeli újítást is kapunk a telepítéssel. A GPS-en ki nem jelzett alárendelt utakat már említettem, az új célállomásokat azonban még nem (teljesen): a Volvo és Scania üzemek mellett állatfarmok, építési területek, szélparkok, kikötők, vagy épp svéd bútoráruházak lehetnek a célpontok. Újdonságként azonban nemcsak ezek portája hat, hanem az oda vontatandó rakomány is: a gazdaságok között élőállatot, a szélerőművekhez alkatrészeket szállíthatunk, a kikötők között jachtok és halak cserélnek gazdát, a kamiongyárakból pedig városi kereskedésekbe cipelhetjük a Scania és Volvo vontatókat. Ami pedig az autópályákat illeti, az SCS végre megérkezett 2010-be, a fizetőkapuk között ugyanis immár

ADATOK

KIADÓ **SCS Software**
FEJLESZTŐ **SCS Software**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA

Euro Truck Simulator 2 2013 (SCS)

Euro Truck Simulator 2: Going East 2014 (SCS)

HAMAROSAN ÉRKEZIK...

A Scandinavia DLC és az 1.17-es javítás jelentős mérföldköve az ETS2-nek, a játék fejlesztése azonban még nem ért véget, az SCS Software jelenleg is több újításon dolgozik. Ilyen az új Mercedes-Benz Actros vontató (ami talán már meg is jelent, mire ezt olvassátok), és a Steam Workshop integrációt is elhozó modkezelő képernyő. Az ingyenes tapaszok mellett viszont legalább két fizetős DLC-n is dolgozik a csapat: ezek egyike valószínűleg Rigid Trucks DLC néven fog megjelenni, és merevvázas teherautókat, valamint tandempótkocsikat ad majd a játékhoz, a másik pedig Euro Coach néven fut, és vezethető buszokkal, illetve távolsági buszjáratokkal egészíti ki az alapjátékot. Hogy pályabővítés még várható-e, nem tudni, de Franciaország és Olaszország teljes lemodellezése azért adná magát.

vannak elektronikus útdíjfizető (BroBizz és AutoPASS) áthajtók is, szóval a progresszív északon nem állja utunkat sorompó, ha időben besorolunk a megfelelő sávba.

Félreértés ne essék, ezen újítások nem nyúlnak bele számottevően az alap játékmenetbe, kizárólag kellemes extrák (amik mondjuk a hivatalos pálya többi részén is jól vennék ki magukat) – lényegesebb, az egész játékra kiható módosításokat a DLC-vel nagyjából egy időben érkező 1.17-es javítás hozott a játékba. Noha a tapasz kínálta újítások a cikk végső százalékába nem számítanak bele (elvégre a patch ingyenesen elérhető akkor is, ha nincs meg a kiegészítő), mindenképpen érdemes pár szóban megemlékezni róla, egyrészt mert a DLC-vel együtt települ, másrészt pedig mert jelentős szerepe van a szemnek kedves vizuális összhatás elérésében. Az SCS ugyanis eddig halogatta grafikus motorjának nagygenerálját: Skandinávia érkeztével teljesen újraírták az időjárási és fény-árnyék renderelőt, kipofozták a shadereket, illetve amennyire lehetett, optimalizálták is a motort, hogy jelentős fps-zuhanás nélkül kezelje le a részletgazdag északi pályarészeket.

VALAMI BŰZLIK DÁNIÁBAN

Utóbbi mondjuk nem lett tökéletes, a hivatalos fórumon ugyanis sokan panaszkodnak a skandináv területeken jelentkező akadozásra, ami a DLC-s terület komplexebb geometriája és sűrűbb beépítettsége mellett valahol érthető, ezek ugyanis az alapjáték gépigényéhez képest erősebb vasat kérnek. Problémám nem is ezzel van, hanem annak mértékével: bár a minimum gépigény nem változott számottevően (egyedül az addig ajánlottnak címkézett GeForce GTS 450 lépett vissza minimum elvárásnak), az ajánlott gépigény már 3 GHz-es négymagos procit, hat giga RAM-ot, illetve GeForce GTX 760-as VGA-t jegyez, ami 2015 ide, skandináv szépségek oda, az ETS2 vizuális összhatásának tükrében azért elég combos elvárás.

A fuvarosok tehát készüljenek, hogy nem árt némi tuning a vasban az északi fuvarokhoz

ÉRTÉKELÉS

KRYSS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy AMD Radeon HD 5770 VGA, 200 MB HDD

Gyönyörű virtuális terepasztal csodaszép tájakkal, pár apróbb játékmenetbeli újítással, és egy izmos ingyenes javítással. Minden sofőrnek kötelező vétel!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Részletgazdag területek, változatosabb városkép, néhány kisebb játékmenetbeli újítás.

KONTRA

Combos ajánlott gépigény, itt-ott gyakran ismétlődő épületmodellek, az alappálya régebbi részei pedig immár elég szegényesnek tűnnek Skandinávia mellett.

85%

– a magas gépigény viszont nem az egyetlen tüske, akad még pár kisebb apróság, ami lerontja az összképet. Egyrészt, bár a táj sokkal változatosabb lett, a motor egyes technikai korlátait nem győzte le (ívelt vasúti szakaszokon például továbbra sem látni vonatokat, és a telephelyeken sem oda beálló vagy induló MI-kamionokat). Ami a meglátogatható épületeket (benzinkutakat, munkaközvetítőket, telephelyeket, garázsokat) illeti: öröm, hogy a DLC-hez újabb modelleket építettek ezekhez, azonban minden skandináv városban ugyanúgy néznek ki; 2-3 variáció azért még elkelt volna mindegyikből, ha már egyszer a többi téren nincs gond a változatossággal.

Végezetül pedig ott van a hivatalos Európa-térkép visszás összhatása: Skandinávia ugyanis annyira gyönyörű és kidolgozott lett, hogy hozzá képest a gyári térkép többi területe (de főleg a 2010-es GTS-ből és UKTS-ből átemelt Németország és Egyesült Királyság) zavaróan vérszegénynek és elavultnak tűnik. Ezt a nézetet egyébként a hivatalos fórumon is elég sokan osztják, nem meglepő hát, hogy egyesek már most az alappálya ráncfelvarrását követelik, ami, bár nem lenne rossz ötlet, valószínűleg nem fog megtörténni (vagy legalábbis az SCS tempóját ismerve a következő öt évben biztosan nem).

SARKI FÉNY

A fenti problémát persze rögtön megoldja, ha csak az új területeken garázdálkodunk, elérni pedig ezt nem nehéz, ha ugyanis egyszer odavisz egy fuvar, Skandinávia nem ereszt: apróbb hibái és gépigénye ellenére is az eddigi legjobb terület, amit az SCS készített. Gyönyörű virtuális terepasztal, pár apróbb újítással – itthoni ár mellett kötelező vétel!

Block N Load

[ÍRTA WILSON] **MINECRAFT-KLÓN LÖVÖLDÖZÉSSEL, MONDHATNÁNK, ÉS A VALÓSÁGTÓL UGYAN NEM IS JÁRNÁNK MESSZE, DE A BLOCK N LOADBAN ENNÉL SOKKAL TÖBB MINDEN VAN: ÚJ SZÍNFOLTTAL BŐVÜLT A CSAPATALAPÚ AKCIÓJÁTÉKOK EGYRE SABLONOSABB MŰFAJA!**

A késői kapcsolás nem mindig kifizetődő: a 2009-ben startolt Minecraft már jóval túl volt a csúcson, mikorra sikerült belőle konzolos, először Xbox 360 exkluzív átiratot készíteni, a többéves űrt pedig remekül kiaknázták azok a független fejlesztők, akik az indie-játékokat támogató XNA projekt részeseként szó szerint fillérekért hányták fel a hálózatra a borzalmasabbnál borzalmasabb Minecraft-klónokat. Volt, ami több százezer embert szívott be, volt, ami kutyát sem érdekelt – aztán megjelent a hivatalos változat, és ez a rés szerencsére bezárult.

Ám ez csak egyfajta próbálkozás volt: a Minecraft egyedi, kvázi utánozhatatlan ábrázolásmódjából még ezer és ezer más dolgot ki lehet sajtolni, akár teljesen más műfajban is, és valami ilyesmivel próbálkozott a 2011-es, eredetileg egy ember fejlesztette Ace of Spades is, ami kizárólag egy dolgot adott hozzá a Minecrafthez: fegyveres harcot. Nem is feltétlenül a jobb fajtát, annak ellenére sem, hogy 2012-ben a fejlesztést és a jogokat átvette a Runescape-ről ismert Jagex, amely egy sokat kritizált, nem is igazán népszerű fizetős terméket faragott belőle, amit aztán más is megpróbált leklónozni (a másolat másolatáról, a még ennél is jóval gyatrább Guncraftről van szó), nem sok sikerrel.

ADATOK

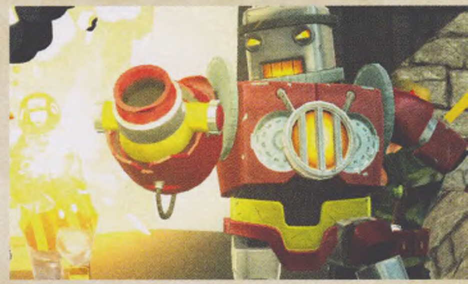
KIADÓ **Jagex**
FEJLESZTŐ **Jagex**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Ace of Spades2
2012 (JAGEX)

Blockstorm
2015 (INDIEGALA)

Földön hagyott pénz lett volna nem foglalkozni vele: a SteamSpy adatai szerint közel 900 ezren ruháztak be rá, így egy percig sem volt kérdéses, hogy valamit ki fognak találni az ezernyi sebből vérző problémáira – ebből született a Block N Load.



ÉPÍTS, TÖLTS, LŐJ

A bevezetőből és talán a címből kis kitalálható, hogy a Block N Load lényegében az Ace of Spades totálisan újragondolt változata, teljesen új körítéssel, sokkal mélyebb játékmenettel, és a reménnyel, hogy ez majd nem áll bele olyan gyorsan a földbe, mint az elődje. És ez igazából nagyon szomorú is lenne, mert bár az alapötlet cseppet sem eredeti, a Block N Load mindenképp érdekes színfoltja az akciójátékok sablon blockbusterektől hemzsegő műfajának. Maguk az alapok igazából változatlanok, ez továbbra is egy csapatalapú, 2x5 főt kiszolgáló shooter egy kockavilágban, előre rögzített pályákon – az első nagy csavar az, hogy ezeket a térképeket drasztikusan át lehet szabni, méghozzá meccs közben. Mind a két team rendelkezik egy úgynevezett maggal: ezt kell megvédeni, ennek elpusztítása a fő cél. Ezt szerencsére alapjáraton egy pajzs védi, amit összesen két generátor szolgál ki. Ezeket elpusztítva lehet egyáltalán megsebezni, és idővel elpusztítani a magot. A generátorok lineáris sorrendben amortizálhatók le, vagyis szépen, sorban kell haladni, ez a kötöttség viszont kizárólag erre vonatkozik, minden más esetében teljesen szabad kezet kapunk.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HUSS ÉS PÖCC!

A gyorsítópadok használata nemcsak élvezetes, de rendkívül fontos is az ostromok alatt. Mivel garantáltan gyakran meg fogsz halni a meccs során, ezért létfontosságú, hogy olyan sebesen kerülj vissza a frontvonalra, amennyire csak lehet. Építs ki egyfajta „vasutat": rakj szép egyenes sorba, egymástól több tíz méter távolságra gyorsítópadokat, természetesen az ellenfél bázisa felé irányítva azokat.

OKOSAN SPAWNOLJ

Az elhalálozásnak szerencsére nincs komolyabb ára vagy következménye, a spawnolás mégis a játék egyik legfontosabb eleme: a mobilspawnok jelentik a gyors győzelem egyik kulcsát. Próbáld őket jól elrejteni, és minél közelebb lerakni az ellenfél bázisához, mert így olyan komoly, felbecsülhetetlen értékű taktikai előnyhöz juttathatod mind magad, mint a csapatodat, amivel akár az egész meccset megnyerhetitek.

A RADAR A BARÁTOD

Ne csupán a saját bázisod környékét rakd teli radarral, de az ellenfél stratégiai fontosságú pontjait is. Ez a készülék nemcsak az ellenfelek helyzetét mutatja meg, de körvonalat húz az épületek köré, akár a falakon keresztül is, így már akár kilométerekről láthatod, ha valahol egy automata löveg vár rád, és nem fogsz egyenesen a vesztedbe rohanni, hanem kitalálhatod, miként pusztítsd el a védelmet.

A csapdák helyes elhelyezése, működésük pontos ismerete már félsikernek minősül: ezek nélkül lehetetlen győzni.

Jelen esetben ez igazából szó szerint értendő, a Block N Load világában ugyanis minden tömbökből épül fel: a magot védő fémtömböket leszámítva bármelyiket el lehet pusztítani. A földet, a homokot egy-két ütéssel is, a kő már tovább bírja a strapát, a lávával meg csak az cseszekszik, aki megunta az életét. Ez a fajta rombolás persze a taktika része, sőt, igazából e nélkül nem is lehet boldogulni, hiszen minden meccs egy ötperces felkészülési szakasszal indít, amikor a két csapatot és a két bázist egy áthatolhatatlan és nem átlátszó energiafal választja el egymástól, így nem lehet leselkedni, az öt perc leteltével így tényleg mindig nagy meglepetés, hogy mi vár a túloldalon.

VÁR ÁLLOTT

Mik a lehetőségek? Szinte áthatolhatatlan fal, egy hatalmas szakadék, ágyúkból álló védvonal, esetleg föld alá rejtett csapdák, vagy épp az ég felé törő, nagy helyzeti előnyt nyújtó tornyok – ez csak pár példa az ezer és ezer lehetőségből. A Block N Load egyik legjobb eleme ez a kiszámíthatatlanság, igazából nincs két ugyanolyan meccs, mert bár vannak jól működő taktikák és építmények, de azért mindig mindenki a saját szájíze és kasztja szerint próbálja sikerre juttatni csapatát.

A mindenki jelen esetben nem kizárólagosan a játékosokat jelenti, hanem az általuk irányított karaktereket is. A Block N Loadban már alapból van egy nagyobb csomagnyi hős, de a későbbiek során folyamatosan érkeznek az újabbak. Az alapkínálat szerencsére tökéletesen kielégít mindent, hiszen tank, közkatona, gyógyító, robbantós, építős, asszaszin is választható. Mindegyikük teljesen eltérő arzenállal rendelkezik: a nindzsa szamurájkarddal és dobócsillagokkal, a katona gépfegyverrel és gránáttal, a tank meg többek között gránátvetővel irthatja az ellenfeleket, és rombolhatja a környezetet. Mindegyiküknek van egy speciális képessége is, hosszú, átlagosan egy perces cooldownnal. A mesterlövész például meglát-hatja a közelben lévő ellenfeleket (akár a falakon keresztül is), a tank hatalmas bombát rakhat le, és így tovább.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

A Block N Load a Team Fortress 2, a Minecraft és a League of Legends tetszetős, szórakoztató fúziója, ami lényegesen komplexebb és nehezebb, mint elsőre gondolnád. Tégy vele egy próbát: ha rákapsz az ízére, garantáltan behúz!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Nagyon jól néz ki, a játékmenetében igazi mélység van, az építkezés és a rombolás tényleg jó.

KONTRA

Túl hosszúak tudnak lenni a meccsek, a gungame nem a legjobb, és jó társak nélkül frusztráló tud lenni.

75%

STÍLUSKEVERÉK

Vagyis a Jagex gárdája nem túlzott, mikor azt mondták, hogy egybegyúrták a Minecraftet, a Team Fortress 2-t és a League of Legendset: az elsőből a struktúrát, a másodikból a kaszt alapú felépítést, sem nagyon tud pár méternél előrébb jutni, vagy szimplán csak elpazarolja a limitált erőforrását, olyan „védelmet" húzva fel, ami igazából inkább káros, mint hasznos. És ilyen és ehhez hasonló destruktív taktikákból nagyon sok van, így bizony

A VILÁGOT NEM FOGJA MEGVÁLTANI, DE EGY TETSZETŐS, ÖTLETES, NAGYON KELLEMES MULTIPLAYER ÉLMÉNYT AD.

utóbbiból pedig a szabályokat és a dinamikát sikerült átemelni. Ez a furcsa formula nagyon jó keveréknek bizonyult, amit a Block N Load remekül is használ – ez azonban nem biztos, hogy teljes egészében a játék előnyére válik.

A Block N Load ugyanis a könnyed, tetszetős tálalás, a pofonegyszerű irányítás, a jól elosztott képességek ellenére egy komplex játék, ahol egy kezdő is tönkre tudja tenni az egész csapat munkáját – nem mindegy ugyanis, hogy miként védekezünk, és miként támadunk. A fő problémát maguk az építőelemek jelentik: bár a karakterválasztást követően mi magunk dönthetjük el, hogy a kevéske slotba milyen cuccokat is rakunk, de azok felhasználását már teljes egészében ránk bízzák, és semmi segítséget nem nyújtanak ahhoz, hogy például hogyan is lehetne megvédeni a bázist a támadástól, ezért a legtöbb meccs igazából monoton, akár háromnegyed óráig is elhúzódó tili-tolivá válhat, ahol egyik fél komolyan ki kell ismerni az alig pár építőelem helyes használati módját, mire valaki elmondhatja magáról, hogy tudja, mit csinál, és nem csak kénye-kedve szerint rakja le az egyes elemeket.

Az biztos, hogy a Block N Load mélyén egy nagyon szórakoztató és kifejezetten szép játék lapul, ami jó társakkal, jó ötletekkel bizony felettébb élvezetes tud lenni, még úgy is, hogy a fegyveres harca nem túl kielégítő, a golyókat szivacsként beszívó karakterek mellett nem lehet igazán jól érezni azt, mikor vagyunk nyert helyzetben, és a meccsek hosszúsága, a türelmetlen résztvevők szokásos agresszivitása sem segíti az újoncokat – ám amennyiben sikerül ezen túljutni, akkor ha nem is egy maradandó, de mindenképp kellemes élményben lehet részünk. A Block N Load végre egy olyan shooter, amely mer kicsit más lenni, bár eredeti elem bizony egy darab sincs benne. G

ÜSS, NE LŐJ

Bármilyen meglepőnek tűnhet, az ellenséges generátorok és a mag elpusztítása felfoghatatlanul gyorsabb közelharci fegyverrel, mint távolságival: utóbbi szinte semmit sem sebez rajta, viszont remekül felhívja a védők figyelmét, hiszen az építmények sebződését egy mindenki képernyőjén megjelenő szöveges üzenet jelzi. Ha a lehető legnagyobb kárt akarod okozni, kénytelen leszel a frontvonalon küzdeni a győzelemért!

ÓVATOSAN AZ ÁSÁSSAL

Bár az első pár meccs során egészen biztos, hogy a generátorok alá való beásás lesz a kedvenc taktikád (hisz valljuk be, nincs élvezetesebb, mint túljárni az ellenség eszén, és az árnyékból elintézni őket), ez valójában az egyik leghaszontalanabb stratégia. Alagutat ásni hasznos az olyan pályákon, ahol frontálisan támadni egyenlő a halállal, de amilyen egyszerű neked a föld alá bejutni, olyan egyszerű az ellenfelek számára is.

OKOSAN ROBBANTS

Szinte minden karakter rendelkezik robbanótöltettel, mely egy kisebb területen el tudja pusztítani még a legszilárdabb blokkokat is. Bár ez tényleg hasznos tud lenni, a generátoroknál nem túl jó ötlet bevetni, mert az általuk létrehozott, szinte feneketlen kráter baromira megnehezíti a célponthoz való eljutást, és így inkább szabotálja a támadást, semmint segíti azt. Robbants, de csak ott, ahol tényleg szükség van rá!

NE ÖLJ, PUSZTÍTS

Hiába vérbeli akciójáték a Block N Load, és hiába rendelkezik minden karakter lőfegyverrel, a gyilkolás itt totálisan másodlagos, vagyis ne a K/D arány kergetése legyen a szempontod a játék során. Itt két dologgal segítheted a győzelmet: azzal, ha megsebzed a generátorokat / főbázist, és ha elpusztítod az ellenséges védelmet, az automata ágyúkat, a csapdákat, hiszen így tudnak a társaid is a célpont közelébe férkőzni.

[ÍRTA **WILSON**] **ZAJLIK AZ ÉLET A JAGEXNÉL: A RUNESCAPE-GYÁR NEM CSUPÁN ÚJ MŰFAJBA MERÉSZKEDETT A BLOCK N LOADDEL, DE PÁR NAPPAL OTTJÁRTUNK ELŐTT MÉG VEZÉRCSERE IS ZAJLOTT A VÁLLALAT ÉLÉN. ELSŐSORBAN AZ ELŐBBIRŐL BESZÉLGETTÜNK INTERJÚNKBAN EGY EX-CODEMASTERS VETERÁNNAL, A BLOCK N LOAD PRODUCERÉVEL, DAVID SOLARIVAL.**

A Jagex 1999 óta állja a sarat, és mára több mint 400 alkalmazottat foglalkoztat. Ennyi évvel, ilyen hatalmas legénységgel a hátatok mögött mit gondoltok a videojáték-ipar jelenlegi helyzetéről?

Ez bizony egy kemény műfaj! 15 éve, a Codemastersnél kezdtem videojátékokkal foglalkozni, és az első négy játék, amihez közöm volt, mind hatalmas üzleti és szakmai siker lett. Akkor és ott azt gondoltam, hogy hú, hát ez tök egyszerű, de most már jóval nagyobb a verseny, sokkal több a konkurens, sokkal nagyobb a rivalizálás. A Codemastersnél még szinte csak a konzolokkal foglalkoztunk, azóta a piac viszont rengeteget fejlődött, baromi sok új platform jelent meg: még mindig ott vannak a konzolok, ott a PC, de már vannak mobilos játékok, casual játékok, facebookos cuccok. A játékosok száma döbbenetesen nagyot nőtt, és még mindig folyamatosan nő. Emiatt sokkal több a behozott tőke, a videojáték-iparba beszálló befektető, egyszerűen több a lehetőség, és a videojátékok megítélése is megváltozott, úgyhogy minden eddiginél többen igyekeznek ebben az iparban szerencsét próbálni. Ez persze nem egyszerű, elég csak megnézni a mobilos játékokat, mondjuk az Apple-féle App Store-t: a 10 legsikeresebb cím listája alig változik, tavaly karácsonyhoz képest gyakorlatilag csak három újonc van – az új Candy Crush Saga, az új Madden, és a Spotify app. PC-n ezzel szemben sokkal kreatívabb lehetsz – persze a Steam listáját is elsősorban a folytatások dominálják. A mi célunk elsősorban az, hogy jó, szórakoztató játékot csináljunk, és ne olyat, ami a toplistákat ugyan be tudja venni, de szakmailag már nem annyira sikeres.

Ha már a konzolokat említed: a Jagex tradicionálisan PC-re készít játékot, pedig a konzolos fejlesztések témája minden generációváltáskor előkerül. Elődöd az előző generáció idején azt mondta, hogy a platformtulajdonosok nem akartak F2P-t látni a gépeiken. Mit gondolsz, az Xbox One és a PS4 megjelenésével mennyit változott a helyzet?

Egyértelműen látszik, hogy teljesen megváltozott a véleményük. Mi azonban jelenleg nem tervezünk konzolos címet, pedig lenne mit, például a Chronicle: RuneScape Legends, a kártyás játékunk remekül illene ezen platformokhoz. Aztán persze soha ne mondd, hogy soha! (nevet)

A Block N Loadnek tulajdonképpen van elődje, az Ace of Spades, ami teljesen hasonló típusú játék volt. Ezt gondoltátok tovább?

A Block N Load igazából eléggé különbözik tőle. Az Ace of Spadestől elsősorban két dolgot vettünk át: az építkezést és a játékosok valós idejű kezelését egy közös térben, és a Block N Load alapját is ez a kettő adja. Az Ace of Spadesben azonban az építkezés nem volt elég hangsúlyos, a hatalmas potenciál ellenére. A Block N Load kitalálásához alaposan kiismertük a Team Fortress 2-t, a Minecraftet és a League of Legendset, és megpróbáltuk a trió általunk legjobbnak vélt elemeit egybegyúrni, így hozva létre valami újat, valami egyedit. Az Ace of Spades amolyan kiindulópont volt, és igazából sokkal jobb játékot is kihozhattunk volna belőle.

Ennyire sok játékot egybegyúrni nem hordozza magában azt a veszélyt, hogy a végeredmény túlságosan összetett, szinte érthetetlenül komplex lesz?

Rengeteg kutatómunkát végeztünk ezzel kapcsolatban. A fő célunk az volt, hogy a Block N Load ténylegesen egyedi, különleges játék legyen. Lefektettünk pár alapszabályt: az építőkockáknak legalább annyira hangsúlyosnak és fontosnak kell lennie, mint a golyóknak és a taktikázásnak, a jó stratégia kitalálásának legalább akkora szerep kell, hogy jusson, mint a lövöldözésnek. Természetesen

aggódtunk, hogy túl komplex lett a végeredmény, de a felmérések, a visszajelzések azt mutatják, hogy szerencsére ez nem így van, azok, akik sosem látták, épp annyira jól tudnak boldogulni, mint akik hónapok óta nyúzzák. Könnyű belerázódni, megtanulni az alapokat, de van mélysége is, ami hosszú távú kihívást is nyújt.

Valami hasonlót csinált a Ronimo az Awesomenautsszal, és ők az eSporttal is kacérkodtak; szerintetek a Block N Load is alkalmas lenne erre?

Igen, épp most zajlik egy házi bajnokságunk, és hamarosan lesz egy külsős is, ezekből igyekszünk levonni a tanulságokat, és egyáltalán felmérni az igényeket. Ha a játékosok szeretnék, ha létrejön egy aktív Block N Load közösség, az eSport több mint járható útnak tűnik. Igyekszünk mindenhogy támogatni is; a kiadást követően jelent meg például a kompetitív mód, ahol igazi tétje is van a mérkőzéseknek, nem csak a puszta szórakozás. Ez azért nem úgy megy, hogy az ember azt mondja, „ennek a játéknak bizony eSport-kompatibilisnek kell lennie", és aztán puff, meg is történik, ezért keményen meg kell dolgozni. Az biztos, hogy megvan benne a potenciál, a játékmenet tud mély, komplex lenni.

Tudom, hogy konkrét számokat nem mondhatsz, de mennyire volt sikeres a játék megjelenéséhez időzített ingyenes hétvége, amikor három napon át ingyen ki lehetett próbálni, kötöttségek nélkül?

Több mint 100 ezren próbálták ki azon a hétvégén. Nehéz teljesen konkrét számot mondani, hiszen mikor ez az interjú készül, még csak 2-3 nap telt el az ingyenes hétvége óta, fel kell dolgoznunk az adatokat, de az biztos, hogy nagy volt iránta az érdeklődés.

Már alapból is impozáns a hősök mennyisége, de ezt még folyamatosan bővíteni is szeretnétek.

Igen, minden második héten szeretnénk egy új hőst kiadni, ráadásul az elsőt teljesen ingyen. A pályákat is hasonló elven kívánjuk bővíteni, a jelenlegi tervek szerint ebből is kéthetente jönne egy teljesen új.

Nem féltek attól, hogy a sok letölthető tartalom megosztja a közönséget?

Na igen, nem egy teljesen hagyományos üzleti modellben gondolkodunk. Bár az alapjáték nem ingyenes, de nem is annyira drága, hogy lehetetlen lenne rá beruházni, vagy túl nagy terhet jelentene. Sosem fogunk pénzt kérni a pályákért vagy a fontos játékmenetbeli újításokért, kizárólag az extra karakterekért.

Mi a helyzet a rajongói kreálmányokkal? A jövőben esetleg terveztek Steam Workshop támogatást beélesíteni?

Régóta beszélünk róla, főleg, mert igazából nagyon egyszerű megcsinálni a térképeket a pályaszerkesztőnek hála, akár 3-4 nap alatt is össze lehet hozni egyet, úgyhogy ez mindenképp egy olyan dolog, amit a jövőben ki akarunk adni. Ehhez viszont kell még pár dolog, például egy szavazórendszer, mellyel maga a közönség szortírozhatja az elkészült műveket. Így a legjobban sikerülteket akár a hivatalos rotációba is be tudjuk vonni, mintha teljesen hivatalos lenne. Szeretnénk folyamatosan kikérni a közösség véleményét azt illetően is, hogy minek örülnének a legjobban. Új térképeknek, hősöknek, vagy valami másnak? A legnépszerűbb választás jelenleg a hősök, ami mázli, mert jelenleg is karaktereket gyártunk. (nevet)

Mi a helyzet a trollokkal, akik szándékosan elrontják más játékát, akadályozzák a csapatmunkát és a többi?

Nem bánunk velük kesztyűs kézzel. Kezdetben csak tapasztalati pontot, szintet veszítenek, aztán minél többször viselkednek renitensen, minél többen jelentik a viselkedésüket, annál súlyosabb büntetésben részesülnek, míg be nem kerülnek a Block N Load „börtönébe", az alternatív playlistbe, ahol kizárólag hozzájuk hasonló emberekkel játszhatnak. Jó magaviselet esetében persze vissza lehet keveredni innen a többiek közé.

[ÍRTA **WARHAWK**] **A VADNYUGAT EGY VISZONYLAG RITKÁN HASZNÁLT KÖRNYEZET, ÍGY MINDIG ÖRÖM, HA IDE KALAUZOL EL MINKET EGY JÁTÉK. FŐLEG, HA AZ OLYAN, MINT A WESTERADO, MELY VICCES FORMÁBAN VARÁZSOLJA ELÉNK A SPAGETTIWESTERNEK HANGULATÁT – LEGALÁBBIS HA TÚL TUDJUK MAGUNKAT TENNI A PIXELEKEN.**

Manapság a pixeles indie-művek láttán többször halljuk viszont, hogy régen ilyenekkel játszottak böngészőben. Nos, a Westerado: Double Barreled esetében ez akár tényleg megtörténhetett, a játék ugyanis először weben játszható formában született meg, azt kapta fel és alakíttatta „egész estés" produkcióvá az Adult Swim.

EGY MARÉKNYI PIXELÉRT

A Westerado már-már tipikus vadnyugati témához nyúl: a bosszúhoz. Névtelen hősünk családját leмészárolta, farmját pedig felgyújtotta egy ismeretlen, így az első sokk után a nyomába eredünk és megpróbáljuk őt megtalálni, de legalábbis kideríteni, hogyan nézhet ki. Ez a klisés, ám jelen esetben működő, ráadásul egész szépen újrajátszható téma foglalja keretbe a „Red Dead Redemption találkozik a Zeldával" játékmenetet.

Hogy miként jön össze ez a keverék? Egyszerű: a Westerado alapvetően egy több területre osztott sandbox játék, városokkal, bányákkal, cowboyokkal és indiánokkal, valamint nem kevés szemben álló frakcióval. Itt kell utazgatnunk és különböző küldetéseket megoldanunk, hogy a lakosoknak kicsit felfrissüljön a memóriája és eláruljanak egy-egy apróságot a titokzatos gyilkosról. Milyen színű a kalapja, milyen övcsatot visel, van-e rajta kabát – tucatnyi apró részletből legózhatjuk össze az elkövetőt, melyek ráadásul minden új játéknál véletlenszerűen cserélődnek, így többször is nekifuthatunk úgy, hogy mindig más lesz a tettes. A Zelda pedig inkább a játék kinézetén, a

ADATOK

KIADÓ
Adult Swim Games

FEJLESZTŐ
Ostrich Banditos

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.4 GHz, 2 GB RAM

ÉRTÉKELÉS

Aki szereti a vadnyugatot, annak itt az utóbbi idők egyik legjobb ilyen témájú kalandja – csak az öklömnyi pixeleket kell megszokni.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Hamisítatlan westernhangulat kellemes történettel és küldetésekkel, valamint pofátlanul ütős poénokkal.

KONTRA

Kicsit talán túlságosan is pixeles, minimalista kinézetű.

81%

kameraálláson érződik – azt a fura, kicsit izometrikus, kicsit kétdimenziós látványt kapjuk, mint a japán széria régebbi részeiben, sok évvel ezelőtt.

Újrajátszani pedig érdemes is, mert bár egy-egy kaland nem túl hosszú (olyan 2-3 óra alatt le is tudható), de tuti, hogy egy rakás küldetésről lemaradunk, pláne azért, mert sokszor egy-egy frakcióhoz vagy személyhez csatlakozva elveszítjük a lehetőséget, hogy annak ellenfelénél próbálhassuk ki magunkat. Sőt, igazából van egy módszer, mellyel kicsit, ha nem is gyorsabban, de jóval kevesebb nyomozás árán eljuthatunk a főellenfélig: ha módszeresen lemészárolunk mindenkit. A Westerado világában ugyanis ezt nyugodtan megtehetjük (feltéve persze, hogy elég ügyesek vagyunk), a játék nem bünteti, ha halomra öljük a lakosokat – legalábbis azon kívül, hogy ők is visszalőnek, és mondjuk elég komoly ügyesség kell egy városnyi felfegyverzett emberrel szemben.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Maguk a pisztolypárbajok egyébként meglepő módon nagyon izgalmasak és élvezetesek. Meglepő, mert a 2D-s kinézet miatt csak jobbra és balra lőhetünk, viszont még így is ügyesen kell helyezkednünk, hogy eltaláljuk ellenfeleinket, vagy ami még jobb, lelőjük a kalapot a fejükről.

fegyvereket is szerezni), ez azt jelenti, hogy egy csata arról szól, hogy kibiztosít-lő-kibiztosít-lő, ráadásul a hat töltényt is egyesével kell behelyeznünk. Ezzel pedig egészen mély taktikázásra nyílik lehetőség, főleg akkor, mikor többen vesznek minket körbe.

És bár a téma és a helyszín komolyságot sejtet, a Westerado igazából egy

A WESTERADO RETTENETESEN KELLEMES ÉLMÉNY, CSAK EREDETISÉGET NEM ÉRDEMES BENNE KERESNI.

Nagyon érdekes, hogy külön gomb van a pisztoly kibiztosítására, és mivel általában revolverről beszélünk (bár lehet más

Habár a látványvilág néha talán túlságosan is minimalista, a pixelvilág azért tartogat remekül festő részeket.

határozottan vicces játék. Mindenhol találunk váratlan poénokat, a karakterek is tipikus tájszólással beszélnek, ráadásul nagyon gyakran futhatunk bele különböző popkulturális utalásokba – hogy mást ne mondjak, rögtön az első városban megtaláljuk East Clintwood szobrát. Amin egyedül túl kell tennünk magunkat, az a nagyon durván pixeles látványvilág, mely így 2015 derekára már kezd kicsit tényleg gyakori lenni az apróbb játékokban. Cserébe viszont a zenei aláfestésre nem lehet egy szavunk se, Morricone mester is elismerően biccentene ezek hallatán.

NYUGATI CSAPÁS

Teljesen váratlanul támadott a Westerado, de igazán friss élményt nyújtott. Igen, a körítésen túl kell tennie magát az embernek, de ha ez sikerül, akkor egy teljesen kellemes vadnyugati kalandot kapunk, jó sok pisztolypárbajjal és több tucat jól elhelyezett poénnal.

AXIOM VERGE

[ÍRTA WARHAWK] **Új győztese van a „minél kevesebb ember dolgozzon egy metroidvania játékon" versenynek: az Axiom Verge az elejétől a végéig, a grafikától a zenén keresztül a játékmenet utolsó bitjéig összesen egy ember műve. És ami a legszebb: ennek ellenére (vagy épp ezért?) nagyon jó lett!**

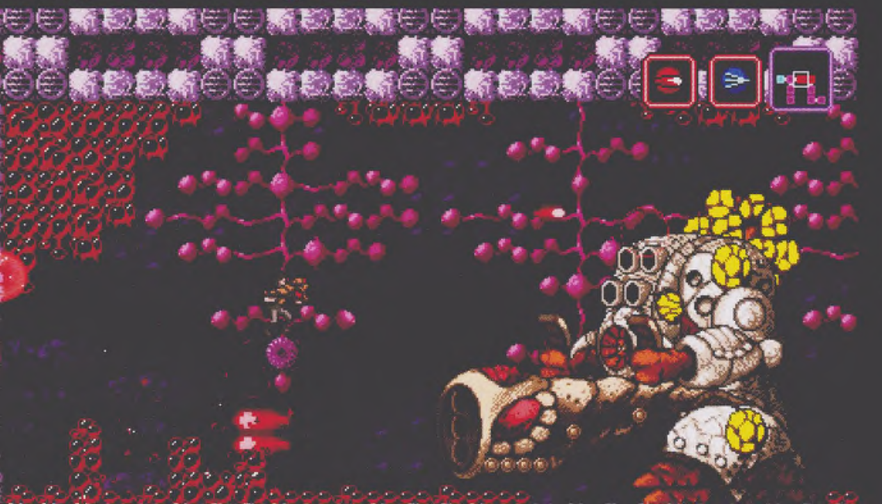
Újra egyre népszerűbbek a jobb híján metroidvania stílusúnak nevezett játékok; alig néhány hónapja rabolta el például mindenki szívét a mókusrókalény az Ori and the Blind Forestben, most pedig ugyanazon kategória egy egészen más stílusú versenyzőjét próbálhatjuk ki. Az Axiom Verge már-már valahol a 16 bites konzolok környékére lett belőve – legalábbis első ránézésre, hiszen huzamosabban szemlélve észre lehet venni olyan effekteket, melyek egész egyszerűen nem lettek volna megvalósíthatók azon a technikai szinten. Ettől függetlenül azt azért leszögezhetjük, hogy az Axiom Verge kinézete nem pofátlanul próbál visszatérni a stílus alapjául szolgáló Metroidhoz, és teszi ezt olyan ügyesen, hogy soha egy pillanatra nem kiálthatunk plágiumot, pont ellenkezőleg: látszik, honnan merített ihletet, de azt teljesen más irányba viszi.

Nagyon kevés metroidvania játék érhető el PC-n, így már csak ezért is remek hír, hogy az Axiom Verge megjelent.

ELVESZVE A RENDSZERBEN

Szóval, az ihlet a távoli múltból, valahonnan a Super Metroid környékéről származik. Mi máson lehetne ezt azonnal észrevenni, mint a játék kinézetén, mely, nem megszakítva a mostanában zajló divatot, különösebben szép, viszont határozottan stílusos és változatos – kell is, hogy az legyen, mert a hatalmas pályán a helyszínek egyénisége lesz az, ami alapján majd kiigazodhatunk.

Mert ahogy az lenni szokott, az Axiom Verge egy hatalmas pálya, melynek azonban bizonyos részeit egészen addig nem lehet elérni, míg a megfelelő képességekre szert nem teszünk. Ezekből van szép számmal, a már-már szokásosnak mondható csáklya mellett olyan különlegességeket is kapunk, mint például a teleportálás képessége, vagy a „programhibák" okozása. Ez talán a játék legérdekesebb része, ügyesen kihasználva nagyban megkönnyítheti a dolgunkat: az első pillanattól kezdve lehetőségünk lesz bizonyos ellenfeleket, illetve a pályák egy-egy részét „glitchelni". Utóbbiak esetében új járatokat nyithatunk, esetleg folyadékot alakíthatunk szilárd talajjá, előbbiknél pedig megváltoztathatjuk kinézetüket (például kicsiből nagy, könnyen lelőhetőt varázsolhatunk), harcmodorukat, de akár azt is elérhetjük, hogy egyik-másik valahogy a társunkká szegődjön, legalábbis az adott pályarészen.



Az Axiom Verge kitűnően tudja adagolni az új képességeket és a velük elérhető, általában teljesen új kihívás elé állító pályarészeket; mikor már éppen úgy érezzük, hogy kiismertük a jelenlegit, szinte pontosan érkezik a következő. És eközben nagyszerűen kever bele az egészbe egy igen érdekes, bár elsőre talán kicsit bonyolultnak tűnő történetet is, mely csak akkor bukkan fel, mikor valami új irányba kell terelnie a játékost. Az egész egy igazán jól működő eleggyé áll össze, melyben mindig van valami, ami továbbhajtja a játékost, legyen az egy frissen megnyíló pályarész, egy új játékszer, amit éppen most szerzett meg, vagy egy új fegyver, amit kipróbálhat.

FATAL ERROR

Mert fegyverből aztán van benne rengeteg, tucatnyinál is több, ráadásul ezek jó részét nem is kötelező összeszednünk ahhoz, hogy teljesíthessük a játékot. A normál puf-puf-puf puskát gyorsan felváltja (vagy legalábbis kiegészíti) egy olyan, mely lövedéke további darabokra tud szakadni, de szert tehetünk olyanra is, mely nagyon közelre gyilkos elektromos töltést lő, vagy épp egy villámfegyverre, mely magától fogja be és végzi ki az ellenfeleket. És bár ezek egy része tényleg opcionális, amelyek mégis az utunkba akadnak, azok okkal teszik ezt, általában hasznos szolgálatot tehetnek egy-egy főellenfél esetén.

Tom Happnak öt év kellett hozzá, hogy elkészüljön művével, de megérte várni rá. Az Axiom Verge egy rendkívül profin összerakott, tartalmas és hangulatos játék, mely bár nem feltétlenül rak hozzá sokat a Metroid és Castlevania által fémjelzett stílushoz, rendkívül okosan és egyedi módon használja ki a zsáner elemeit.

Már a könyökünkön jön ki az egymillió „retró" grafikájú játék, de az Axiom Verge-hez tényleg ez passzol tökéletesen.

ADATOK

KIADÓ
Thomas Happ Games

FEJLESZTŐ
Thomas Happ Games

MŰFAJ
metroidvania

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Pentium E2180 2.0 GHz, 500 MB RAM, Intel HD Graphics 4400, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy játék, mely egész egyszerűen kötelező a metroidvania stílus kedvelőinek. Nem mutat új irányokat, de kellő tisztelettel nyúl a zsáner elemeihez.

GRAFIKA: **67%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Tartalmas, változatos játékmenet, mely egész egyszerűen játszatja magát az emberrel.

KONTRA

Kinézetre inkább stílusos, mintsem különösebben szép.

85%

VERDUN

1914 - 1918

[ÍRTA WILSON] **Száz éve zajlott az első világháború és minden idők egyik legvéresebb csatája, a verduni ütközet – keresve sem találni ennél jobb időpontot egy első világháborús shooter megjelentetésére!**

Igazat mondó politikust épp annyira nehéz találni, mint minden ígéretét teljesítő Kickstarter- és Steam korai hozzáférésű játékot; amivel be lehet húzni a vevőket, amivel ki lehet nyitni a pénztárcájukat, az sok esetben köszönőviszonyban sincs azzal, amit tényleg van idő- és kapacitás létrehozni, különösen, ha napjaink legkedveltebb témájáról, a túlélésről van szó. Tulajdonképpen a Verdunben is ez a feladat, csak itt nem egy lakatlan sziget a helyszín, és még csak építkezni sem lehet – szimplán csak életben kellene maradni az első világháborúban, a fronton, a lövészárkokban, ami pont annyira lehetetlen feladat, mint száz évvel ezelőtt az életben.

VÍG NAPOK HAJNALA

A Verdun ugyanis nem csupán az elmúlt évek egyik legnehezebb lövöldéje, de minden időké is, ami igazából magából a műfajból ered: a játék a Red Orchestra-széria mellé sorolható be, vagyis történelmi alapú,

kőkemény, hardcore shooter, ahol minimális a kompromisszum a játékélmény és a valóság szimulálása között. Ennek megfelelően egy relatíve szűk csoportnak szól, bár ha azt nézzük, hogy a Red Orchestra 2-ből is sikerült annyit eladni, mint egy korábbi Tripwire-műből sem előtte, és ez a pontosan meg nem határozott szám azóta csak nőtt a rengeteg leárazásnak, ingyenes hétvégének hála.

A Red Orchestra 2 úton-útfélén előhozható a Verdun kapcsán, már a téma miatt is – annak egyik ingyenes modifikációja, az Iron Europe: 1914-1916 például pont ugyanezt a mostohán kezelt témát dolgozta fel. Első világháborús játékból ugyanis rettenetesen kevés van, a közelmúltból gyakorlatilag csak a stratégia műfaját erősítő Toy Soldiers-széria hozható fel, más nem nagyon. Az ok elsősorban a háború furcsa menetében keresendő, hiszen sokkal kisebb területen zajlott, mint a második világégés, kevesebb volt a résztvevője is, és ami a legfontosabb, igazából állóháború volt, alig változó frontvonalakkal, lövészárkokban kuporgó katonákkal.

ADATOK

KIADÓ
M2H / Blackmill Games

FEJLESZTŐ
M2H / Blackmill Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
2011 (TRIPWIRE)

Rising Storm
2013 (TRIPWIRE)

LE A MÉLYBE

Na, az utóbbi az, amire a Verdun is épít, vagyis az itteni térképek nem hiperlátványos, a folyamatos csapatmozgást támogató és elősegítő terepek, mint mondjuk egy Battlefieldben, hanem szinte teljesen porig rombolt, kies vidékek, bombakráterekkel, kiégett járművekkel, áthatolhatatlan szögesdrótokkal és hézagos lövészárok-rendszerrel. Az alapkiadás összesen hat pályát tartalmaz, de ezek zöme külsőre igazából rettenetesen hasonló, eltérést elsősorban csak a színvilágban, illetve a terep méreteiben lehet találni. 20 ezer és 130 ezer négyzetméteres játéktér is van, és az sem ritka, hogy hosszában lemérve 250 kilométer a táv, vagyis egyik sem kicsi, és mindegyik létező, történelmi helyszín, rengeteg kulcsfontosságú szakasszal.

Ezt azért is fontos kihangsúlyozni, mert a Verdun nem egészen úgy működik, ahogy a többi shooter. Bár itt is mindig két oldal küzd egymással (hogy épp kik, az mindig az adott térképtől függ: németek, kanadaiak, amerikaiak, franciák, britek csapnak össze

Sajnos az aknavető manuális használatára nincs lehetőség, csak a parancsnok kérhet légi támogatást bizonyos időközönként.

egymással), ezt mindig négyfős szakaszokban teszik, vagyis papíron sosem lehetünk teljesen egyedül. Összesen négy szerepkör valamelyikét tölthetjük be: az osztagokat egy parancsnok vezényli, alá géppuskás, mesterlövész és gránátos tartozik. Alapvetően nincs sok különbség köztük, hiszen mindegyikük a csapat győzelméért küzd, amit pontszerzéssel érhetünk el.

időközönként aknavetős támogatást kérhet a terep egy általa kijelölt pontjára, de neki sincs extra páncélja, ami felfogná a golyót – és a golyónál halálosabb dolog itt tényleg nincs, a Verdun ugyanis az „egy lövés egy halál” játéka, szinte minden esetben. Éppen ezért villámgyorsan el tudja venni a játék- és az életkedvet is, és rettenetesen frusztráló tud lenni, főleg, ha inkompetens

A Verdun nem szimplán kiváló próbálkozás egy első világháborús shooter létrehozása terén, de egyenesen a legjobb adaptáció!

Markáns különbséget csak a szintlépés hoz. Egyrészt ilyenkor a felhasználó fiókja is gazdagodik fejlődési pontokkal, melyeket már a játékon belül, az egyes karakterek között lehet elosztani, összesen három szintet nyitva meg, így alapvetően 4x3 a kombinációs lehetőségek száma egy adott oldalon belül, ezt kell felszorozni az elérhető nemzetek számával.

CÉLTUDATOSAN

A kasztok közös jellemzője, hogy a parancsnokot leszámítva tök ugyanolyan képességeik vannak... illetve nincsenek. A Verdunben kár lenne perkeket, abilityket keresni, itt mindenki egyenlő, maximum csak a parancsnok egyenlőbb, aki bizonyos

a csapat, vagy ha a társak nem gondolkodnak, hanem kirohannak az ellenséges tűzbe, amikor nem kellene.

És igazából ez a Verdun egyetlen gyenge pontja, az, hogy türelem kell hozzá, a meccsek ugyanis kötélhúzásra emlékeztetnek, ahol hol az egyik, hol a másik oldal kerül előnybe: a frontvonalak folyamatosan mozognak, akár percek alatt fordulhat a kocka, a támadás védekezéssé fordulhat át és vice versa. Minden meccs 20-30 percig tart, és döntetlen is lehet a végeredmény. Talán hihetetlennek hangzik, de ez egyáltalán nem ront a játékélményen, sőt, ha sikerül elkapni a gépszíjat, a Verdun olyan adrenalinfröccsel jutalmaz, amire talán csak a Red Orchestra képes, mert itt még egy dombért vívott hajtépés is annyira izgalmas tud lenni, mint egy killstreak a Call of Dutyban, vagy egy tankos mészárlás a Battlefieldben.

Ennek persze az az ára, hogy a játékidő jelentős része nem szól másról, mint a fekvésről / guggolásról és a horizont bámulásáról a távcsővel, irányzékkal nem nagyon rendelkező puskák túloldalán, lesve azokat az opponenseket, akiknek vagy nem megy jól a bujkálás, vagy vannak annyira bátrak, hogy fejüket nem behúzva közlekedjenek. Sajnos ez egyúttal azt is jelenti, hogy a campelés igazából a játék központi eleme, és nem egy szélsőséges viselkedési forma: ez a témával és igazából a műfajjal jár, hiszen itt a meggondolatlanságnak, a felesleges mozgásnak tényleg halál az ára, és mivel

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Duo 2.4 GHz, 3 GB RAM, Nvidia 8600, 12 GB HDD, 64-bites Windows Vista/7/8

A Verdun vérbeli hardcore shooter, ami elsősorban a Red Orchestra rajongóinak szól, illetve azoknak, akik kihívásban gazdag, egyedi élményre vágynak, vagy szimplán mindig is egy első világháborús cuccot akartak.

GRAFIKA:	75%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Tökéletes hangulat, remekül működő fegyverek, a realizmusra való törekvés.

KONTRA

Kicsit talán lehetne mélyebb a fejlődési rendszer, és változatosabbak a térképek.

85%

sosem látjuk, hogy a támadónk honnan is kapott le minket, ezért az sem elképzelhetetlen, hogy ugyanaz a fickó fog újra és újra eltenni láb alól.

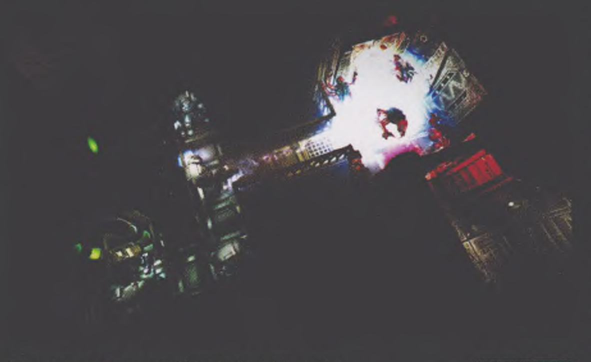
De akkor mégis mi a fenéért éri meg az a sok szenvedés, az a sok frusztráció, a rengeteg bosszúság? Mert a Verdun még ezek ellenére sem kínkeserves vagy épp monoton, sőt, hiába a rengeteg kietlen terep, a modern játékosoknak talán foghíjas fejlődési rendszer, minden egyes meccs piszkosul izgalmas, teljesen kiszámíthatatlan, sohasem játszódik le ugyanaz a forgatókönyv. Maga a keret egyszerűen kifogástalan, a fegyverek működésében markáns eltérés van, mindegyik máshogy viselkedik, mindegyikkel másként kell harcolni (mármint azon túl, hogy akkor kell meghúzni a ravaszt, amikor valaki a célkereszt elé botorkál), és a térképek kiismeréséhez is idő kell, ahogy a kasztokéhoz is. Mindezt egy nagyon kellemes tálalás koronázza meg: a bétaváltozat óta a Verdun ezen része fejlődött a legtöbbet. Értelemszerűen nem veheti fel a versenyt a Frostbite-tal vagy mondjuk a Cryenginenel, de nem is ez a cél, a Verdun pont olyan jól fest, ahogy egy ilyen típusú játéknak festenie kell, és sok olyan extra effektet is tud, ami a modern hardverekből is kihoz ezt-azt. E mellé még jól is szól, a lövéshangok remekek, akárcsak a kevéske szinkronizált mondanivaló. Első világháborús játékból eddig tényleg nem nagyon volt, és ezek után sem fogunk belőlük tobzódni – a Verdun ugyanis közel tökéletes lett, ezt pedig piszok nehéz lesz felülmúlni!

Dark Angels Chapter

[IRTA TIKA] Temetni jöttem Cézárt, nem dicsérni - valahogy így kezdődik Antonius gyászbeszéde. Nos, mi is azért gyűltünk össze, hogy tisztelegjünk a megboldogult Full Control stúdió maradványai előtt. És persze azért, hogy megtudjuk, nincs-e mégis valami dicsérnivaló a csapat utolsó alkotásában.

Már március közepén megkondult a lélekharang a dán stúdió felett, amely egy, a független fejlesztőket sújtó gyakori kór, a krónikus pénzhiány áldozata lett. A hivatalos bejelentést akkor azzal zárta a csapat, hogy a Space Hulkhoz beígért Dark Angels expanziót még mindenképpen befejezik, és néhány szerencsés stábtag elvegetálhat terméktámogatás címén, de a további fejlesztéseknek vége. Rosszmájúak persze megjegyezhetnék, hogy az a pár ember évekig ellesz a Jagged Alliance: Flashback foltozgatásával, nekem viszont jó a májam – szép nagy, és bátran ki merem jelenteni, hogy ott egye a fene a Jaggedet, de a Space Hulk interpretációjukra jó ideig emlékezni fogunk.

Egy kis fejtágító következik, hátha az alapjáték valakinél kimaradt. Adott tehát egy táblás játék, amely a Warhammer 40K univerzumba sodródó hajóroncsokat célozta meg – ez egy 25 éves recept a Games Workshoptól, innen van a Space Hulk elnevezés is. Az elhagyott, sötét űrhajókon génorzók ütöttek tanyát; a génorzó az egy nagyon ocsmány izé, ami hegyes karmokban és fogakban végződik. A Space Hulk pedig egy aszimmetrikus játék, tehát mind a táblás, mind a számítógépes verzióban űrgárdista figurából kevés (maximum 2 osztag, egy osztag 4 fő), míg génorzóból meg nagyon sok van – sőt, a szörnyek



folyamatosan termelődnek és addig másznak elő a falakból, amíg a küldetést le nem zárjuk. Az űrgárdistát a belső terminológia szerint terminátornak nevezzük, tehát mije van a terminátornak – naná, hogy jó nagy csúzlija, páncélja és energiakardja, ugyanakkor jóval kevesebb akciópontja, mint a kizárólag közelharcra kitenyésztett génorzó bandának. Ebből egy remek aprítós móka jön össze, ahol akad némi brutalitás is, a méteres karmok ugyanis úgy vágják át a páncélt, mint kés a vajat, és a kicsontozásokat, no meg amikor a golyók széttépik a célpontot, nemcsak külső nézetből élvezhetjük, de élőben közvetítik a sisakkamerák is. A körökre osztott harcrendszer pedig annyira egyszerű, hogy nagyon. Egy akciópont a lépés, egy a fordulás, és egyet ér, ha csak úgy odapörkölünk valahová; persze lehet spéci dolgokat is művelni: célzottan, sorozatban lőni, extra skulókat használni, különleges képességeket fitogtatni.

ADATOK

KIADÓ
Full Control

FEJLESZTŐ
Full Control

MŰFAJ
sRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Space Hulk
2013 (FULL CONTROL)

Space Hulk: Ascension
2014 (FULL CONTROL)

A BÁNAT IDEJE

Úgy emlékszem, mintha tegnap lett volna, amikor először összefutottam a Space Hulkkal. Szóval araszoltunk előre a sötét falak között, miközben a szkenner pont úgy pityegett, mint a Bolygó neve: Halálban, és azon gondolkodtam, hogy ez a játék tényleg nagyon jó lehetne, mondjuk egy csapaorientált FPS alapra átrakva. A Space Hulk persze nem tud kibújni a bőréből, így megmaradt táblás adaptációnak, hál' isten dobókockák nélkül, mert olyan verzió is volt. Az Ascension tehát egy ízigvérig körökre bontott csataszimulátor, de csak ennyi. Sok toldozni való a játékon nem volt, ám Ian Watson is összehozott ebből a közegből egy tíz centi vastag könyvet, úgyhogy a történetben, ha nagyon akarjuk, akad még pár elvarratlan szál. Ilyen volt a Birodalmi Öklökre megírt első expanzió, amit egy másik káptalan (űrgárdista rend) története, a Szalamandráké követett, és most jutottunk el a Sötét Angyalokhoz, s ezekből is a Halálszárny kompániához (jellegzetességük a csontfehér páncél). A Bringer of Sorrow hadjárat sem sokban különbözik a korábbi feladatoktól, most is felbukkant a hipertérből egy roncshalmaz, ami nem véletlenül kapta a Bánathozó kódnevet, ugyanis a tiranidák ezt felhasználva akarják a Corinthe nevezetű világ békés lakóit vegzálni. A méret ugyebár a probléma, tehát át kell szállnunk a roncsokra, itt-ott ki- és bekapcsolni pár dolgot, ami a Techmarine cimborák szerint majd jó lesz, és jön a finálé. Nos, ez olyan 40 küldetés múlva következik be, amiből 20 a szigorúan vett sztori, plusz még ugyanennyi mellékszál.

PATIKUS ÚR, MINEK A KARD?

A Halálszárny brigád, ha őszinték akarunk lenni, pont ugyanolyan, mint a többi káptalan, kivéve, hogy kedvelik a plazmafegyvereket (nehézfegyverek kategóriában a 7. szint után tessék keresgélni), amit köszönünk szépen, és jól esik az új Apotékárius karakter is. Az osztag vezetője eleddig két jóvágású terminátor lehetett, volt a Könyvtáros (olyan techmágus fickó) és az Őrmester (harcra kitenyésztett figura)

A karakterképernyőn való matatás továbbra is a játékidő jelentős hányadát teszi ki. Nehéz az űrgárdisták élete!

TIPPEK, TRÜKKÖK

SZEMED A PÁLYÁN!

Ahogy azt az alapjátéknál is leírtam, a legfontosabb szabály, hogy mindig a környezetedben látható összes bejárat és szellőző le legyen zárva egy overwatch módba tett terminátorral. Ez azt jelenti, hogy két akciópontot tessék tartalékolni erre a műveletre, mert minden mozgás végpontjánál, ha az embered jó irányba néz, és az overwatch be van kapcsolva, akkor automatikusan leküzd minden érkezőt.

WOLVERINE, ELTÉVEDTÉL?

A Sötét Angyalok alapösszeállításában is van egy közelharci (melee osztály – keresztbe tett kardok) terminátor, akit rögtön cserélj le egy lövészre, mer bár ilrgalmatlanul jól néz ki két vágókarommal (mint Rozsomák), de tök felesleges, mert ez nem az a játék. A Patikust megtartottam, pedig a gyógyító/tápoló képessége fele annyit sem ér, mint a Könyvtáros +1 AP-je körönként, csak hát ő később vehet fel plazmát...

BLOKKOLD AZ UTAT

A piros koncentrikus körök jelentik a génorzók fészkeit, és ha a körön belül megáll egy gárdista, akkor az a bejárat blokkolva lesz, onnan már nem jön több ellenfél, amíg el nem hagyod a kört. Logikus tehát, hogy az összes bejáratot le kellene zárni, csak nincs annyi embered, így aztán mindig azokat zárd le, amit nehezen tudnál védeni, például, mert túl közel kell mellette elhaladni. Taktikus védekezés!

ZÁRT OSZTÁLY

A küldetések többségén az utolsó objektíva az, hogy érd el a kivonási pontot. Az alapjátékban jól működött az a verzió, hogy a hátsó fészkek blokkolásából „fejtettük vissza” a csapatot – nos, most inkább a zárt formáció a javasolt. Oldalsó járatokat zárni, és szépen együtt hátrál az utolsó tag, miközben a többiek előrenyomulnak. Legyen neki lángszórós kombifegyvere és aknája, mert az sokat segít a siker elérésében.

PLAZMÁT, GYORSAN!

Nyilván az a cél, hogy a DLC egyik nevezetességét, a plazmastukkert minél előbb összegrindeld. A nehézfegyverzetű csóka fejlesztése nem könnyű, de a kivonási missziók, amelyek egy jó hosszú folyosóban végződnek, pont jók a túlórázásra. Szóval a tag legyen az utolsó, egy kockára a teleporttól várj össze egy csomó génorzót, pörkölj oda, aztán egy szünet, amíg megint összegyűlnek, és ismétel.

GÁRDISTAKIKÉPZŐ

A terminátor akkor működik jól, ha magas az Agility és a Perception értéke, így több akciópontja jut majd a fegyverek hűtésére és az újratöltésre (kötelező minden körben!), no meg jó messziről észreveszi az ellenfelet. Célzásra is pakolj fejlesztési pontokat, a közelharcot viszont nem szabad erőltetni, ugyanakkor a 3-as szint kötelező, hogy legalább esélyed legyen visszaütni, ha úgy alakul.

MIT NE CSINÁLJ:

1. Ne állj meg egy lezárt ajtó előtt, még overwatch módban sem! Tehát az ajtó legyen nyitva, a mögötte lévő folyosó jó hosszú reakcióidőt jelent. 2. Ne használj nehézfegyvert a társak mellett! Az új plazmafegyvered a cimbit is kifektetheti, ha túl közel áll hozzá. 3. Ne hagyj ki egyetlen lehetséges átjárót sem! Mindig, minden ajtót fedezz; nincs olyan, hogy onnan úgysem jönnek, mert hidd el, az MI nem ostoba!

– nos, a „Patikus” ezt a szűk vezérkart egy támogató jellegű gárdistával bővíti, amelynek a képességei a közelben állók alaptulajdonságait növelhetik meg egy-egy kör erejéig, például fegyverkezelés, akaraterő, koncentráció stb.

Ott tartottunk tehát, hogy a szereplők nem sokban különböznek az eddig megismertektől, mert attól, hogy fehér plasztacél a mundérom és zöld koponyás a tökvédőm, még ugyanúgy működik minden. A fejlesztések például centire ugyanazok, akárcsak és az elérhető felszerelés (aknák, szkennerek). A plazma jó játékszer, afféle területre ható nagyágyú, kör alakú sebzéssel és kétféle látványos töltettel, de a lángszórót nem tudja kiváltani, mert a tűz blokkolja is az utat. Amúgy a frissítéseknek/expanzióknak hála elég sok fegyver összegyűlt már, fejszék, kardok, sorozatlövők, karmok és mindenféle durva szerszám, tehát e téren november óta nagy az előrelépés.

DURVÁBB ANYAG!

A huszonöt órányi zúzás elég sablonosan indul, például a „nyírj ki 90 génorzót” feladat olyan, mintha zöldsapkásokat küldenél árkot ásni – szinte láttam, ahogy az űrgárdistáim is ásítoznak a sisakkamerák mögött. Aztán belendült a dolog, sőt a pályatervezés helyenként egészen kiváló; magyarra lefordítva ez nehéz, taktikus missziókat jelent, ahol nem elég pár folyosót lezárni. Persze ne feledjük: adott pályaelemek, kamrák, szűk járatok, fészkek kombinációiból dolgozik a táblás alap, tehát itt nincs olyan, hogy virágos mező meg az Enterprise hajóhídja, csupán sötétség, pár warhammeres minta a falakon, masszív zsilipajtók és neszező génorzók. A Szalamandernél ugyan próbálkozott lávaszerű mintázatokkal a dán kompánia, de valamit nagyon elbaltáztak, mert a gépigény a duplájára ugrott, az elégedettség meg gyökkettőre, viszont az ott megismert forgatható átjárós elem itt is visszaköszönt, és tetszett is. Utóbbit úgy képzeljétek, hogy a kapcsolóval mozgatható híd képes megnyitni és egyidejűleg lezárni a pálya bizonyos részeit. Amúgy néhány bevetés messze túlmutat a korábbi nehézségi szinteken, mondjuk nyolc kör alatt száguldj végig egy olyan pályán, ahol minden irányból támadnak a génorzók, plusz kapcsolj ki egy relét, és minimum három terminátor érje el a kivonási pontot. Na, ezt hard fokozaton háromszor is megkóstoltam – nem önszántamból. Ám ez így van jól, kell a kihívás.

BÉKE PORAIRA?

A hangulat még mindig erős, a körítés pedig ugyanolyan szánalmas, mint volt. Halottakról vagy jót, vagy semmit alapon utóbbit most nem szapuljuk, hanem átismételjük a Warhammer-Space Hulk zsánert abszolút torkon ragadó taktikázást. Sötét van, mindig és mindenhol, csak a sisaklámpák fénye és néhány pislákoló (többnyire vörös) fényforrás mutatja az utat. A szellőzőjáratokkal most sem spóroltak, ahonnan rendszerint karmos lábak kopogása hallik, viszont a pályákon több a széles, háromemberes folyosó, és ezeken hátborzongató, fémes csikordulással nyílnak az ajtók, majd érkezik a horda, és bekerít, mert általában ez történik. S ez a plusz érzelmi töltet, a fenyegető közeg és a brutális fegyverek találkozása, ami megérhet 8 eurót. Amúgy bárcsak azt mondhatnám, hogy a dán fejlesztőcsapat a szívét-lelkét beleadta ebbe a búcsúszimfóniába, de az igazság az, hogy ez itt csak szépségtapasz. Ahhoz, hogy az Ascension tovább éljen, egyértelmű, hogy mire van szükség: vagy legyen többjátékos opció, vagy legalább egy pályaszerkesztő, jobb esetben mindkettő, és akkor évek múlva is elővennénk. Így meg pár hónap, és sírba száll az alkotói után.

> Minőségi, de azért keserédes búcsú ez egy tehetséggel megáldott és jó ötletekkel is bíró csapattól.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Geforce 400+ vagy AMD Radeon 4000+, 15 GB HDD

Az expanzió ugyan tartalmasnak mutatja magát, de az új kaptalan, valamint a hozzá csatolt kampány alig hozott új elemeket. Ettől persze a Space Hulk hangulata ott van szeren, és jó nagy adag kihívást jelent, csak többet vártunk.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az alapjáték hangulata még mindig működik, és a DLC által biztosított 25 órányi plusz játékidő mellett a Halálszárny bevethető a régi pályákon is.

KONTRA

Kevés újdonság van, és nagyon kellett volna az a fránya multiplayer.

75%

87%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Warhammer 40,000: Space Hulk AE tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/w40k-ascension-ae

SHADOWRUN CHRONICLES
BOSTON LOCKDOWN

[ÍRTA DZSÉJT] **Kezünk közé kaptuk a Cliffhanger Productions orkoktól, sárkányoktól, törpéktől és tündéktől sem mentes játékát, ami a sötét, disztópikus, és a fantasyelemek ellenére jövőbeli Bostonba kalauzol el minket. Kezdődjék a hajsza az árnyékok között!**

A Shadowrun világát talán nem kell bemutatnom (ha mégis, a túloldalon találtok egy rövid összefoglalót). A videojátékok között alig pár éve szivárgott vissza a köztudatba, hála a kickstarteres támogatásból megszületett, a Harebrained Schemes által elkövetett Shadowrun: Returnsnek és Dragonfallnak. A felhajtást meglovagolandó idén két új játékot is kapunk a témában. A Hong Kongot szintén a Harebrained Schemes jegyzi míg jelen tesztünk alanyát, a Shadowrun Chronicles: Boston Lockdownt a Cliffhanger Productions követte el. Ugorjunk is fejest ebbe a Tolkien fantasylényeivel feltöltött és William Gibson sci-fi író világát megidéző, körökre osztott, taktikai akciójátékba!

HIGH-TECH TÜNDÉK A LÁTHATÁRON

A Shadowrun sajátos világa szinte kiállt az olyan extrém karakterekért, mint a shotgunnal felszerelt rocker törp, a machetével hadonászó bikinis ork lány, vagy a lángszóróval sárkányra menő, neonfénnyel világító kabátba bújt tünde. A Boston Lockdown pedig meg is adja annak lehetőségét, hogy ilyen irányú kreativitásunkat kiéljük.

A játék egyik, ha nem a legerősebb pontja a karaktergenerálás. Név, faj (ember, tünde, törp, ork és troll), háttér, bőrszín, arcszőrzet (akár női karakter esetében is), hajstílus és szín, valamint a hősünket jelző kis ikon állítható be első körben. Ezután jön egy nagyon rövid oktatópálya, ahol megismerkedhetünk egyik állandó segítőnkkel, Jane-nel, plusz elsajátíthatjuk az irányítás alapjait, úgymint a harc, a fedezék és az interakció a környezettel. Ennyi, nem több. Na meg kapunk egy rejtélyt, hiszen a tutorial a cselekmény kezdete után játszódik, szóval egy ideig ott lebeg a kérdés: mit kerestünk mi egy műtőasztalon, védőruhát viselő rosszarcúak gyűrűjében? Elárulom: nem teára invitáltak meg.

Ha letudtuk az alig ötperces, klikkelgetős kiképzést, folytatódik a karakterépítés. Rágyúrhatunk a különféle képességekre a sikeres küldetések után adagolt karmapontjainkkal. Tizenegy különféle tulajdonságot fejleszthetünk, úgymint elménket, testünket, számítógépes és harci tudásunkat, és így tovább. Rengeteg területet lefedhetünk, ami jelentősen befolyásolja majd a játékstílusunkat. Értelemszerűen, ha jól bánunk a shotgunnal és szinte sebezhetetlen a bőrünk, másként lépünk fel a harcokban, mint amikor számítógépes ismeretekkel és mágiával vagyunk felvértezve.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Cliffhanger Productions

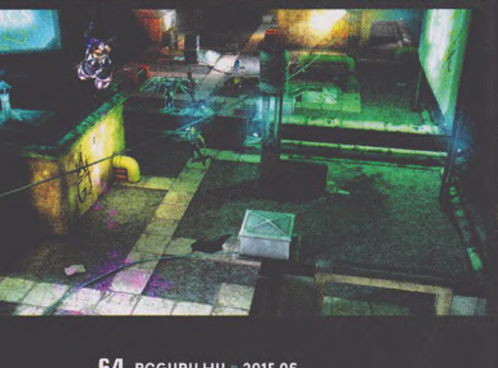
MŰFAJ
sRPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Shadowrun Returns
2013 (HAREBRAINED SHCEMES)

Jagged Alliance: Flashback
2014 (FULL CONTROL)



Bár a grafika bűnronda, szerencsére a cyberpunk világ elviszi a hátán az egészet. Elégedettek azért nem vagyunk.

Amennyiben végeztünk a belső tulajdonságainkkal, jöjjön a külső, hiszen mégiscsak az fogja meg az embert. A felszerelések terén sem fukarkodik a program: elsődleges és másodlagos, lő- és vágófegyverekből már a nyitánykor szép számmal akad – használjuk ki, kísérletezzünk bátran! Emellett felszerelhetjük hősünket taktikai kiegészítőkkel; ide kerülnek általában az önfejlesztésre (medkitek, manaerősítők stb.) vagy tömegpusztításra (lángszóró, gránát) alkalmas eszközök. Végül van még a páncélzat, aminek a technikai, fizikai és mágikus támadásoktól egyaránt meg kell védenie minket. Tapasztalataim szerint ez az a rész, ahol nem szabad spórolni, mert nagyon sok múlhat a védelmünkön. Mindemellett a tulajdonságaink – mint a sprint vagy a körönként bejárható terület nagysága – tovább erősíthetők különféle implantátumokkal és protézisekkel.

Ha mindezzel végeztünk, jöhet a ruházat szekció, ahol már a Boston Lockdown elején elereszthetjük fantáziánkat. Van itt minden, mint a búcsúban. Tetoválások, dzsekik, arcfestések, haj- és szakállváltozatok, vizorok, farmernadrágok, sortok, topok, napszemüvegek, sapkák, sálak, kesztyűk, és a végtelenségig sorolhatnám még. Megrekedni persze nem kell, minden pályán fellelhetünk újabb kiegészítőket, és a boltok készlete sem szegényes.

A karaktergenerálás tehát egy igen sokrétű, élvezetes része a Boston Lockdownnak, csak egyetlen aprócska gond van vele: sok elemének, például a fajnak és a háttérnek nincs igazán érdemi szerepe. Kapunk néhány bónuszpontot, de ezek olyan minimálisak, hogy nagyjából a második fejlettségi szint elérésekor jelentéktelenné válnak. Emellett néhány képesség hasznossága is megkérdőjelezhető, például a drónoknak nem sok értelmét láttam, mert túl gyengék, de legalább hamar lelövi őket az ellenség. Mondjuk legalább addig sem a csapatunkra lövöldöznek.

Jól megy a Shadowrun-rajongóknak: 2013 óta összesen négy komplett játék is készült ebben a világban!

KÖZPONTI PÁLYAUDVAR

Ha kész a karakter, akkor máris beléphetünk a játék legtöbbször látott és sajnos legunalmasabb helyszínére, a központi hubba. Ezen az MMO-k gyűjtőterületeire emlékeztető placcon találjuk az árusokat, vehetjük fel küldetéseinket, és itt szaladgálnak fel s alá a játéktársaink, akiket meginvitálhatunk majd küldetéseinkre, de be is csatlakozhatunk másokhoz, illetve megeshet, hogy amikor itt rohangálunk, minket hívnak meg egy-egy partira. A terület leghasznosabb részét képezik a boltosok, akiktől megvásárolhatjuk új fegyvereinket, felszereléseinket, implantátumainkat és protéziseinket, s természetesen egy füst alatt eladhatjuk nekik a feleslegessé vált kacatokat. Bár nincsenek korlátok a nálunk tartható eszközök terén, érdemes belebonyolódni a kereskedelembe, mert a játék kezdetben elég szűkmarkúan bánik a pénzzel; később persze bele is fulladhatunk, de addig jól jön minden extra nuyen kredit. Összefuthatunk itt NPC-kel is, akiktől hasznos információt kaphatunk a háttérben futó

HISTÓRIA

A Shadowrun nem videojátékként, hanem tábla alapú szerepjátékként látta meg a napvilágot 1989-ben, s egy olyan világot tárt a publikum elé, ami keresztezi a hard sci-fit a tolkieni fantasyvel. Rengeteg zsánert ötvözött; találhatunk benne cyberpunk, urban fantasy, krimi és horrorelemeket is. Az első Shadowrun videojáték csak 1993-ban készült el, ezt két másik program követte, majd hosszú szünet következett. A Shadowrun csak 2007-ben tért vissza a játékprogramok közé a FASA Interactive gyengus FPS-eként. E világgal végül a Harebrained Schemes aratott sikert, miután egy remekül zárult Kickstarter-kampány után 2013-ban letették az asztalra a Shadowrun Returns című RPG-t. Ezt követte a folytatás, a Shadowrun: Dragonfall, és idén érkezik a harmadik epizód, a Hong Kong.

eseményekről, illetve egyikük-másikuk néha mellénk szegődik egy-egy küldetés erejéig, mint például a már említett Jane. Sajnos nem ez a legerősebb része a Boston Lockdownnak, sőt, éppen ellenkezőleg. Csak a fő NPC-k szólalnak meg, mindenki másnál a beszélgetés gondolati úton folyik, mert a hős és a partner is némán áll. Ez módfelett illúzióromboló, egy idő után pedig unalmas. A megszólaló karakterek terén sem klappol minden, sok szereplő nagyon monoton hangon, némelyik pedig kifejezetten irritáló színészi játékkal adja elő monológját. Így aztán egy idő után az ember már csak a küldetéseket osztogató karakterekkel elegyedik szóba, a többieket meg nem abajgatja.

Más a helyzet a többi játékossal. Minden izgő-mozgó – és rendszeresen szó szerint belénk álló – karakter mögött egy élő ember lapul, ezekre rákattintva nézhetjük meg képességeiket és hozhatjuk össze a közös partit. A beépített chaten beszélgethetünk is velük, segítséget kérhetünk vagy éppen reagálhatunk az ő segélykéréseikre – ez a csevegőfunkció ráadásul a küldetéseken is elérhető, így helyben kapcsolatba léphetünk másokkal, sőt,

SHADOWRUN ONLINE

A Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown a Kickstarteren fogant meg 2012-ben, és a címe akkor még Shadowrun Online volt. Ezt olyan sokáig használták, hogy a Steam korai hozzáférés programjába is így került be. A Cliffhanger Productions szakijai csak idén márciusban változtatták meg a programjuk nevét, mert úgy vélték, hogy az Online alcím félrevezethette a játékosokat. A csapat ugyanis nem egy hagyományos MMOG-t akart elkészíteni, csupán a kooperatív játékélményre szerettek volna alapozni, illetve a közösségre. Ez már csak azért is fontos, mert a tervek szerint a Shadowrun Chronicles nemcsak a Boston Lockdownt tartalmazza majd, hanem a játékosok cselekedeteitől függően újabb fejezeteket készítenek hozzá. Ki tudja, talán egyszer egy Shadowrun Chronicles: Budapest című epizódot is kapunk.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

JÁTSSZ A TÁRSAKKAL

A tesztben is említettem, de nem lehet eleget hangsúlyozni: inkább a központi hubon fellelhető játékostársak közül verbuválj csapatot, semmint a játék kínálta karakterek közül. Egyrészt, mert élő emberekkel sokkal élvezetesebb a játék, másrészt, mert a Boston Lockdown kínálta figurák képességei limitáltak, ráadásul nagyon lassan fejlődnek – talán írnom sem kellene, hogy a rossz irányba.

KARD KI KARD

Hiszed vagy sem, a program legerősebb gyilokosztói a szúrófegyverek. Használatba venni ezeket ugyan kockázattal jár, hiszen a karakterednek az ellenfél közvetlen közelébe kell kerülnie, mielőtt lesújt, így fedezék nélkül maradva a következő körig, viszont minden találat 100%-os pontosságú és erejű. Érdemes tehát rágyúrni e képességre, vagy legalábbis beválogatni a csapatba egy kardforgatót.

A MÉRET A LÉNYEG

Ha a játék által felkínált karakterek közül válogatsz, a műszaki orientáltságú figurák (például hackerek) esetében érdemes trollt, orkot, esetleg törpöt választani. Az MI irányította karakterek között ugyanis érezhető a faji különbség: méretük miatt az ork és a troll strapabíróbb, mint a tünde vagy az ember, ráadásul esélyes, hogy az ajtókat be is tudják rúgni, értékes bónuszokat nyerve neked.

Szerencsére a történetre nem lehet panasz, így a harcok helyett inkább maguk a párbeszédek igazán szórakoztatók.

A MICROSOFT-SZÁL

A nagyközönség talán nincs tisztában azzal, hogy a Shadowrun-világ mögött nem kisebb cég áll, mint a Microsoft. Mégis hogy? Úgy, hogy a FASA Corporation nevű, 1980 és 2001 között aktív amerikai cég rendelkezett egy FASA Interactive nevű divízióval. Utóbbi feladata az volt, hogy az anyacég szerepjátékait, táblás cuccait videojáték formába öntsék. A FASA Studio a zseniális MechWarrior-sorozat miatt maradt meg az emlékezetünkben, és pont a Shadowrun lett a vesztük, hiszen a 2007-es online shooter, a Shadowrun hatalmasat bukott, így kénytelenek voltak lehúzni a rolót. A stúdióról az MS ugyan lemondott, annak játékairól viszont nem, így a Shadowrunt a Harebrained Schemes is licencelni volt kénytelen egy, a Shadowrunt kiötlő Jordan Weisman vezette, MS-közeli cégtől, a jogok kezelőjétől.

barátokat is felvehetünk, megkönnyítve a későbbi találkozást.

ÉN LŐTTEM, MOST TE LŐSZ

Ha a játékmenetre példát kellene mondanom, akkor az XCOM: Enemy Unknownt dobnám be, annyi különbséggel, hogy itt nincs egy kanyi RTS-elem sem. Vagyis nem kell bázist és csapatot fejlesztenünk, a világ országairól döntenünk, pusztán a körökre osztott akciórész maradt meg. Apropó, lebukás! Szerencsére a küldetéseket nem csak Rambo-üzemmódban teljesíthetjük, lehetőségünk van taktikázni is, ami nem rossz dolog egy taktikai akciójáték esetében. A riasztókat kiiktatva csendben haladhatunk előre, a kamerákat lekapcsolva megóvhatjuk magunkat az erősítéstől, az ajtózárakat feltörve kisebb kockázattal járó irányból közelíthetünk meg helyszíneket, a lövegeket átállítva csapdába ejthetjük ellenfeleinket, és így tovább. Nagyon sok lehetőség áll rendelkezésünkre.

> Az biztos, hogy a csúnya tálalás és a nem túl acélos játékmenet mélyén remek lehetőségek lapulnak.

Vagy te, melletted legfeljebb három társ, s így haladtok körről körre egyik fedezéktől a másikig, szépen kiirtva a pályákon fellelhető ellenfeleket. Zanzásítva ennyi a játék lényegi része. Persze azért vannak mellékfeladatok, amiket a körönkénti előrehaladás során teljesíteni kell, mint például számítógépek feltörése, mentőautó ellopása, vagy éppen adott személyek likvidálása. Sőt, akad olyan pálya, ahol lőni sem kell, csak szimplán végigmenni anélkül, hogy lebuknánk.

Egyetlen bökkenő van: nincs befolyásunk a számítógép által felkínált karakterek fejlődésére. Teljesen maguktól, a fene tudja milyen logika alapján fejlődnek, ráadásul lassan, az előrehaladásunkkal cseppet sem arányosan. Mindezek mellett képességeik is igen egyoldalúak: amelyik hackernek születik, az csak arra jó, amelyik sámánnak, az a mágián kívül mással nem bír, és így tovább. Ez igencsak megnehezíti a dolgunkat olyan esetekben, amikor rajtunk kívül csak egy társat vihetünk magunkkal. Lutri, hogy sikerül-e olyat választani, akinek hasznát vesszük az adott terepen vagy sem. Sajnos a program semmiféle támpontot nem ad az előttünk álló kihívásokhoz, így csak utólag okoskodhatunk.

Persze más a helyzet, ha hárman-négyen mehetünk küldetésre, akkor elég jól le lehet fedni a lehetőségeket. Mindez viszont kiküszöbölhető, ha nem hagyatkozunk a játékra, hanem a játékostársak közül verbuválunk csapattagokat. Az „élő" karakterek valódi ezermesterek, így akár ketten is elláthatjuk négy ember feladatát, ráadásul így sokkal élvezetesebb a Boston Lockdown. Ha sikerül szert tennünk kétháram remek csapattársra, igazi taktikai bravúrokkal törhetünk előre, és szinte semmi sem állhat az utunkba. És még akkor nincs veszve semmi, ha fűbe harapunk – szó szerint semmi. Nem veszítjük el a meghalt karaktereket, a felszerelést, semmit. Visszatöltés után egyszerűen újrakezdhetjük a küldetést, beválogatva immár a megfelelő szakikat. Ezzel egyúttal radikálisan könnyebbé válik a játék, hiszen maguk az ellenfelek csak számbeli fölényükkel tudnak diadalmaskodni felettünk. Mondanám, hogy az MI csapnivaló, de erősen kétlem, hogy a Boston Lockdownban bármiféle MI lenne. Ez pedig egy idő után kihívásmentessé, monotonná teszi a játékot.

NEM ROSSZ, DE...

A Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown tehát nem rossz játék, de sajnos nem is olyan, ami után széles mozdulatokkal kapkodnánk. A legjobb jellemzés rá az, hogy tisztes iparosmunka. Élvezetes 10-15 órányi játékot nyújthat, amennyiben szeretjük a sci-fi- és fantasyelemekkel színesített akciózást és a csapatmunkát, viszont ennél többet nem igazán nyújt.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 3 GB HDD

Remek hangulatú világ egy középszerű akciójátékban. Az unalmas órákat rövid időre elüthetjük vele.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **76%**

PRO

Hangulatos univerzum, érdekes történet, remek lehetőségek a kooperációra, élvezetes karakterkészítés.

KONTRA

Ronda grafika, buták az ellenfelek, hamar ellaposodik, nem nyújt kihívást.

70%

AKI KERES, TALÁL

Ugyan a boltok kínálata is pazarnak mondható, de azért az igazi gyöngyszemeket a pályákon lelheted fel. Ne legyél rest néhány kört beáldozni a kutatásra, sok olyan felszerelési tárgyra lelhetsz, ami később hasznodra válik. A játék elején például medkitet csak a pályákon elszórt szekrényekben találhatsz, boltban nem vásárolható meg. Ugyanígy érdekes háttérinformációkra is bukkanhatsz.

TÖMEGPUSZTÍTÁS

A játék ellenfelei egymagukban nem jelentenek különösebb kihívást, ám sok esetben nincsenek egyedül, pláne, ha megszólal egy riasztó. Szerencsére így sem lesznek eszesebbek, és hajlamosak összegyűlni egy csoportba. Ilyen helyzetekre tarts kéznél egy lángszórót vagy valamilyen gránátot – a hatást bármilyen tömegoszlatásra kirendelt rendőr megirigyelné. De vigyázz, ezek a társaiddal is könnyen végeznek!

TÖLTS ÚJRA

Régi közmondás: ha az ellenség lőtávolban van, akkor te is. Szóval figyelj oda a lőszer állapotára, mert nincs annál bosszantóbb, amikor eléred a megfelelő pozíciót, és már érzed a szádban a győzelem ízét, ám a fegyver üresen kattan, te pedig a körönkénti két cselekvési lehetőségből egyet kénytelen vagy tárazásra elherdálni, aztán meg nézheted, amint az ellen vihogva lelövi szegény hősödet.

NE LÉGY EZERMESTER

A karaktered fejlesztése esetén a legoptimálisabb az, ha csak két-három szakterületet fedsz le. Ha túlságosan szétszórod a karmapontokat, a hősöd használhatatlanná válik a későbbi pályákon. Érdemes rágyúrni valamilyen lőfegyveres, technikai és mágikus képességre, ez a három afféle mesterkombót alkot – persze nem szabad elhanyagolni az életerőd és állóképességed fejlesztését sem.

SOLARIX

[ÍRTA DZSÉJT] **Felébredsz egy idegen bolygó kihalt bázisán. Mindenfelé zsoldosok, mutánsok, meg egy rejtélyes fertőzés. Fegyvered van, de lőszered alig, úgyhogy lopakodnod kell, ha túl akarod élni a kalandot. Ezzel nyit a Solarix, és ez minden, ami érdekes benne.**

Kíváncsi voltam a Solarixra. Sci-fi környezetű, lopakodós horrorjáték – az Alien: Isolation után vevő lettem az ilyesmire, így a Pulstense Games alkotását akkor is kipróbáltam volna, ha nem én tesztelem. Innen visszagondolva jobb, hogy enyém lett a feladat, mert így nem kell bosszankodnom a kidobott pénz miatt.

SZÖRNYŰSÉGEK KICSINY JÁTÉKA

A sztorira nem kell sok szót vesztegetni: egy idegen vírus elszabadul egy bányászkolónián, mutánsokat kreál, majd jönnek a zsoldosok, akik mindenkit meg akarnak ölni. Minket, az egyetlen túlélőt is. A miértekre a választ a játék vége felé megkapjuk, de addigra már úgyis kitalálta mindenki, aki életében látott egyet a hasonló koncepciójú B-kategóriás sci-fi filmek közül. Ami a játékmenetet illeti – nos, ez ugye egy lopakodós FPS lenne, faltól falig, árnyékból árnyékba, guggolva. Nagyjából így is történik, amennyiben egy szűk folyosón kerülgetjük az ellent, vagy esetleg egynél több kóricál a környéken, ilyenkor ugyanis nincs lehetőségünk két-három méterre eltávolodni tőlük. Ebből a távolságból viszont akkor sem vennének észre, ha sztepptáncot lejtünk, miközben két bekapcsolt reflektorral világítunk a szemükbe.

És persze nem ezek az egyetlen könnyítések. Például vannak falak, amik közeledésünkre átlátszóvá válnak, rálátást biztosítva a mindig ugyanazt az útvonalat bejáró járőrökre. Aztán vannak a megmászható, láthatatlan utak, amiknek hála a magasból kifürkészhetjük az ellenség mozgását, és az is gyönyörű, amikor a morc katona jön felénk, mi meg laza eleganciával a falon átvágva a háta mögé kerülünk.

Van néhány eszközünk is, amik szintén segítik előrenyomulásunkat. A lőfegyverekkel lámpákat és ellenfeleket lőhetünk ki, viszont nagyon kevés a lőszer, ésszel kell használni. Ez nagyjából az egyetlen dolog, ami kihívást biztosít a Solarixban. Felvehetünk biztonsági rendszerek feltörésére szolgáló hackelőkütyüt is; a konzoloknál nyomva kell tartani a tűzgombot, amíg a cucc el nem végzi a dolgát – marha nagy kihívás. Aztán van lámpánk, ami az esetek többségében a földet világítja meg, valamint egy tökéletesen használhatatlan térképünk. Ja, meg bírunk egy árnyékjelzővel az életcsík fölött, amiből biztosan tudhatjuk, hogy sötétben vagyunk. Már ha a vaksötétség nem lenne elég világos.

OSON A FO... SÖTÉTBEN

A Pulsetense szakijai nem vezetik az ember kezét a pályákon. Szó szerint nincs semmi irányjelző, a feladatok leírása nagyjából ennyi: nyisd ki a pálya végén az ajtót. Ez még jó is lenne, ha józan paraszti ésszel ki lehetne találni a megoldásokat. Például mindjárt az elején van egy kézlenyomattal nyitható zsoldosbarakk. Első gondolat: használom a martalóc hulláját, ha már úgyis hurcolászható. Nos, siker nem koronázta az ötletet, és nem azért, mert a talpát sikerült a konzolba beleillesztenem (ez tuti nem volt a koncepció része). A megoldást egy távoli barlang mélyén eldugott tudósszerű hulla jelentette. Teljesen logikus, a zsoldosok barakkját a tudósok keze nyitja. A másik gond, hogy sok a gyűjtögetős feladat, de még azt sem árulja el a játék, mit és mennyit kell összegyűjtenünk. Ez elég frusztrálóvá válik, miközben pixelről pixelre, többször körbejárva átkutatjuk a bazi nagy, bazi sötét és bazi unalmas pályákat.

Nagyon kevés cyberpunk játék jelenik meg, de azért egy minőségi szintet tartani kellene.

NINCS HAPPY END

A Solarix jó koncepcióval bír, de a megvalósítás páratlanul amatőr és gyenge. Az, hogy a grafika és a hang nagyon jó indulattal is közepes alá érdemjegyet érdemel, még hagyján, ettől még élvezetes lehetne. De nem az. Épp ellenkezőleg, minden rossz tulajdonságára jut egy bosszantó momentum. És még csak nem is félelmetes.

ADATOK

KIADÓ
KISS ltd

FEJLESZTŐ
Pulsetense Games

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

3 GHz CPU, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 460 / Radeon HD 5850 512 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Solarix olyan, mint a rossz bor. Első ránézésre akár jó is lehet, de amikor megkóstolod, azonnal kiköpöd.

GRAFIKA: **49%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **57%**

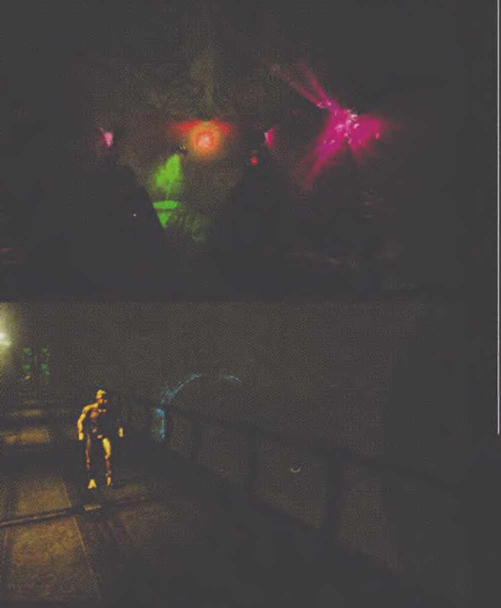
PRO

Ha van pozitívuma, jól elrejtették a fejlesztők, mert én nem találtam.

KONTRA

Ostoba MI, amatőr megvalósítás, használhatatlan eszközök, átgondolatlan feladatok, és még sorolhatnám.

50%



Guns, Gore & Cannoli

[ÍRTA KREDENC] **A Metal Slug keresztezése a Keresztapával, avagy egy őrülten pörgő, látványos akcióplatformer spagetticsíkos öltönyben, sok fegyverrel, vérrel és süteménnyel. A menü valóban ínycsiklandozó, elfogyasztása után azonban mégis éhes marad az ember...**

Vannak játékok, amelyeknél a vásárló biztosra mehet, hiszen a műfaj alapjai évtizede változatlanok. Ilyenek az oldalra görgetős (side-scrolling) run and gun akcióplatformerek is. A képlet egyszerű: hősöd elindul a képernyő egyik széléről a másik felé, miközben minden irányból özönöl az ellen, akiket válogatott arzenállal hűvösre kell tenni, aztán jön egy boss, majd megint egy hadseregnyi rosszarc, és ezt ismétled a vége főcímig. Ha pedig egy ilyen alapzsánerben próbál szerencsét egy fiatal, független stúdió, akkor nagyon fel kell kötniük az alsóneműt, hiszen nüánszokon múlik, hogy művük fennmarad-e az utókor számára, vagy megy a „tizenkettő egy tucat" feliratú raktárba porosodni. Nos, a Crazy Monkey Studios játéka bizonyosan nem lesz klasszikus, de pár önfeledt órát eltölthetünk a társaságában – aztán megy a raktárba ő is. Kegyetlen az élet.

NAGYMENŐ

Félreértés ne essék: a Guns, Gore & Cannoliban tényleg minden megvan, amiért ezt a műfajt egyszerre lehet imádni és gyűlölni – lásd: pörgős akció és kontrollert földhöz csapó mértékű kihívás –, ráadásul a belga srácok mindezt egészen parádés körítéssel öntötték nyakon. Őszintén szólva nekem már herótom van attól, ha egy indie csapat összedob egy pixeles platformert, ráhúzza a „retró" meg „8 bites" címkét, és máris nem kell tökölni a grafikával. Szerencsére a belga srácok nem akarták ennyivel kiszúrni a szemünket, így a GGC igazi erőssége a rajzfilmszerű látvány, amelynek minden képpontját átitatja örök nagy szerelmem, a gengszterromantika, az ehhez illő, kiváló zenével és dicséretes szinkronnal. A sztori (!) helyszíne ugyanis az Egyesült Államok, időpont az alkoholtilalom sújtotta 1920-as évek, hőse pedig a maffia végrehajtója, Vinnie Cannoli, akinek egy Frankie nevű alakot kell kimentenie a zombiktól hemzsegő Thugtownból.

SHOOT MANY ZOMBIES

Igen, zombik, ezt itt sem ússzuk meg, viszont ez annyira nem baj, ugyanis ennek köszönhetjük a változatosságot: nemcsak ellenlábas maffiózókat kell kinyírnunk, de eltérő erősségű és képességű élőholtakat is, no meg a várost karanténba záró, jól felszerelt Nemzeti Gárda tagjait. Mindehhez pedig megkapjuk a korszak ikonikus fegyvereit, a Tommy Guntól kezdve a luparán (lefűrészelt csövű puska) és a Magnumon át a hadsereg páncélökléig és lángszórójáig.

Mindezek miatt nem lehet eszetlenül előretörni, néha fedezékbe kell húzódni, ugrani, guggolni, ami mindenképp pozitívum. Ami viszont nem, hogy miután csak egyenes irányba lehet lőni, a pályatervezés átgondolatlansága nagyon sok frusztráló pillanatot eredményez (értsd: a lépcső tetejéről nem tudod lelőni az alattad állót). Mindezt pedig megfejeli a rendkívüli kiegyensúlyozatlanság; a műfajban szokásos, fokozatosan emelkedő nehézségi görbe helyett egy darabig kellemesen pörgősen irtod a népet, aztán tövig nyeled azt a bizonyost, amire csak rátesznek egy lapáttal a szeszélyesen elszórt automatikus mentési pontok.

ADATOK

KIADÓ
Crazy Monkey Studios

FEJLESZTŐ
Crazy Monkey Studios

MŰFAJ
run and gun

MULTI
4 fős helyi coop

GÉPIGÉNY

Intel i3/AMD, 4 GB RAM, 256 MB DX9 VGA, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Remek stílusgyakorlat, amely jól demonstrálja a Crazy Monkey Studios tehetségét, ám magán hordozza a tapasztalatlanságukból adódó gyerekbetegség jeleit is.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Nagyszerű látvány, remek zene, igazi, pörgős akció.

KONTRA
Kiegyensúlyozatlan, helyenként átgondolatlan, rövid, és az online multi is hiányzik.

70%

OMERTÀ

A játék ráadásul rövid, alig három-négy óra alatt le lehet tudni, és utána maximum az achievementekért vagy a magasabb nehézségi fokozat teljesítéséért küzdhetsz tovább; ami kitolhatná a szavatosságát, az a multi, ám sajnos csak lokális, 4 fős kooperatív módban tolhatjuk a sztorit, online nem. Emiatt bármennyire is jó szórakozás (elsősorban az erősebb idegzetű, stressztűrő és a kihívást a szívatással összekeverő címektől nem visszarettenő akcióimádók számára) a Guns, Gore & Cannoli, maradandó nyomot legfeljebb a kirojtosodott idegszálainkon fog hagyni.

Car Mechanic SIMULATOR 2015

[ÍRTA JOHNBART] ***Az Astragon kiadó olcsó húsú, híg levű játékborzadályai és a Surgeon Simulator-féle clumsimek után nem csoda, hogy ferde szemmel közelítek egy büszkén szimulátornak aposztrofált autószerelő-játékhoz – csalódásom azonban nagyon kellemesnek bizonyult.***

A nyagi szempontból autónk szervizelése bizony elcsukló sóhaj és melankólia, szűkebb családomban bátyám legalábbis mindig elborult ábrázattal meséli, hogy ezúttal hány forintot hagyott a kocsiját bevizsgáló szakinál. Noha a hazai márkaszervizek ügyfél-orientáltságát és legendás munkamorálját számtalan közszájon forgó vicc pellengérezi, a lengyel Red Dot Games játéka után jómagam biztosan más szemmel tekintek majd az autószerelőkre: a Car Mechanic Simulator 2015 ugyanis szórakoztató agytorna mellett mutatja be, hogy mi is történik járgányunkkal, amíg mi ATM-re vadászunk, és hogy melyek azok az alkatrészek, amelyek Murphy örökbecsű törvényét követve rendszeresen csápkaros emelőre száműzik gépkocsinkat.

VADÁSZAT A ROZSDÁS KARDÁNCSŐRE

A játék a műfaji skatulyák közül leginkább a logikai-puzzle dobozba illik, bár a hangsúly ezek közül inkább az utóbbin van: a feladatunk egy sikeres autószerelő-vállalkozás kiépítése, amit a garázsba befutó verdák megjavításával érhetünk el. Karrierünket a telefonon érkező bérmunkákkal kezdjük: a feladat ekkor a beguruló gépek átvizsgálása, és azon alkatrészek javítása (vagy cseréje), amelyek a gépjármű menettulajdonságaira és reálértékére fokozottan negatív hatást gyakorolnak (azaz eszi őket a rozsda). Bár a szerviz hat területet ölelhet fel (a motor, a váltó- és kormánymű, a kipufogó, az alváz és a fékek, vagy a karosszéria lehet kehes), a gépzsírban úszó nagygenerál folyamata mindig azonos: kiszereljük a hibás komponenseket (azon elemekkel együtt, amiktől nem tudunk alapból hozzájuk férni), megjavítjuk vagy kicseréljük őket, végül pedig mindent visszalegózunk a helyére, és legomboljuk a melő után járó lét.

A baj persze nem csőstül jön, legalábbis kezdetben: a játék kocsinként egy-két problémás területtel indít, amihez a tennivalók és a cserélendő alkatrészek pontos listája, valamint egy olajos kezünket fogó oktatómód is dukál. Utóbbi haszna mondjuk egy elhasznált akkuéval vetekszik, mivel csak a (két egérgombbal elvégezhető) szét- és összeszerelés folyamatát taglalja, a listán szereplő alkatrészek pontos helyéről vagy az átvizsgálás módjairól egy szót sem szól. A hozzám hasonló laikusok kezdetben így akár az egész verdát darabokra szedhetik, amíg rá nem jönnek, hogy a listázott alkatrészeket meg lehet jelölni (lásd a tippeket), illetve hogy a rongy állapotú komponenseket kivétel nélkül egy orosz roncstelepre elegendő rozsdaréteg díszíti.

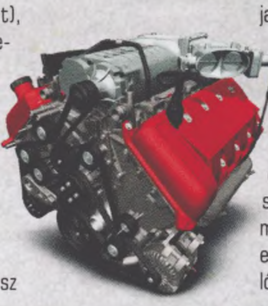
Az idő múlásával aztán a beérkező melók egyre nehezebbé válnak: több érintett terület, olykor akár tucatnyi, nehezen hozzáférhető (és így több szét- és összeszerelést igénylő) elem, és egy vagy több ismeretlen, felfedezésre váró hibás alkatrész adja a kihívást, melyekkel kocsinként akár 30-40 percig is elszöszölhetünk. Flottul dolgozni pedig érdemes: noha a játék nem bünteti a félmunkát (egyedül a kiszerelt alkatrészeket kötelező visszarakni érthető okokból), a legtöbb lé és tapasztalati pont akkor jár, ha teljesen kipipált javításlista mellett adjuk le a kulcsot a tulajnak.

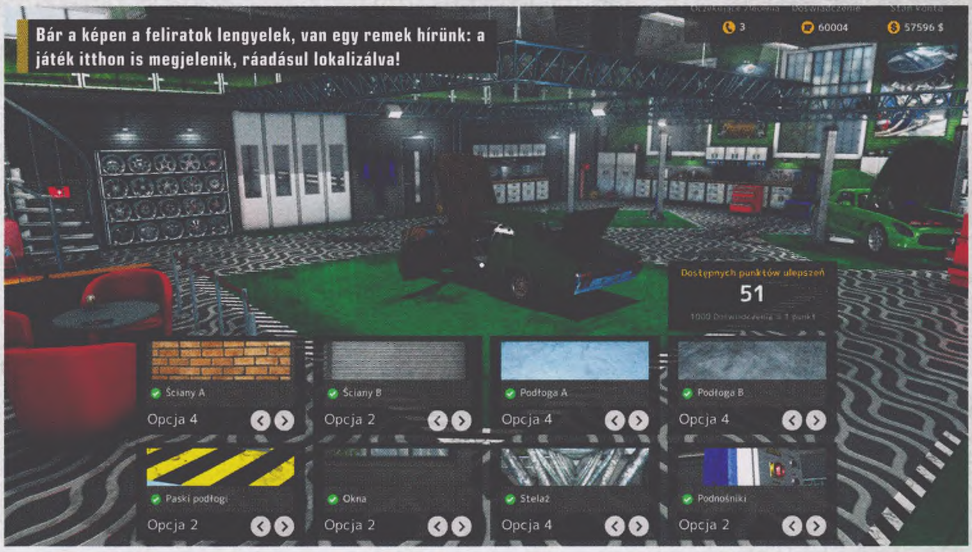
ADATOK
KIADÓ **PlayWay**
FEJLESZTŐ **Red Dot Games**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA
Street Rod 1990 (CALIFORNIA DREAMS)
Car Mechanic Simulator 2014 2014 (PLAYWAY)

TOVÁBBKÉPZÉS

Pénzt és XP-t emlegettem fentebb, amiből gondolom sejthető, hogy a játék kioldható fejlesztésekkel is érkezik. Ezek két csoportba sorolhatók: a munkaeszközeinket, illetve garázsunkat tupírozhatjuk fel a megszerzett javakból és rutinból. Előbbiek a javítási-hibakeresési folyamatot gyorsítják: sebesebb szerelés és alkatrészvizsgálat, a webshopokhoz azonnali hozzáférést adó tablet, a hibás komponensek javítására szolgáló munkapad, illetve a hibakeresési folyamatot gyorsító eszköz (fedélzeti diagnosztikai leolvasó, nyomásmérő és multiméter) oldható ki velük. Ahogy viszont dől a lé és a tapasztalat, munkahelyünket is kibővíthetjük: a felfüggesztés és fékrendszer hibáinak gyors felfedezését segítő tesztpályát, továbbá a festést igénylő melókat segítő fényezőműhelyt építhetünk, elég tapasztalat és pénz mellett pedig parkolóházat is vehetünk komplexumunkhoz. Ez





Bár a képen a feliratok lengyelek, van egy remek hírünk: a játék itthon is megjelenik, ráadásul lokalizálva!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNÁLD A CSILLAGOKAT

A cserélendő alkatrészek beazonosítása csak a nevük alapján sokszor elég nehéz lehet, hacsak az ember nem profi autószerelő. Amennyiben te is csirke vagy, ne aggódj: ha gőzöd sincs, hol lelhető fel egy hibás tartozék, csak kattints a javításlistán a neve melletti csillagra! A játék ekkor kék kontúrral jelzi annak pontos helyét, már amennyiben nem ismeretlenként van feltüntetve a listán.

KELLENEK A KELLÉKEK

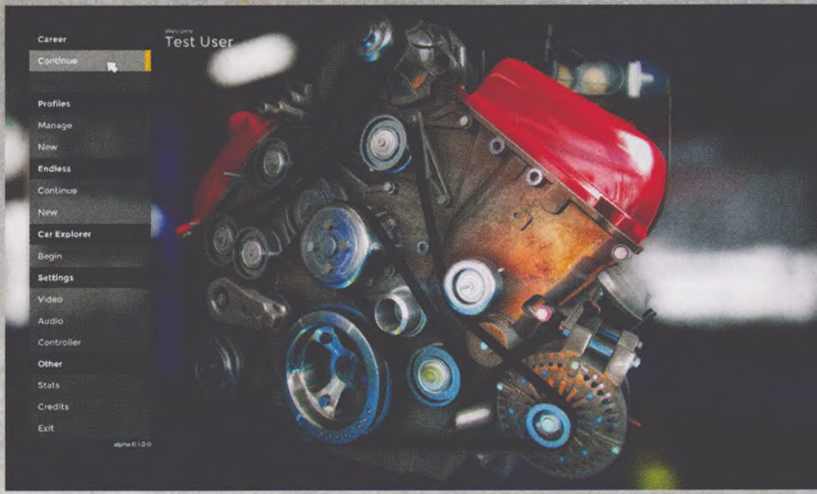
Épp a csillagos segédlet miatt érdemes első körben az OBD hibaleolvasót, a nyomásmérőt és a multimétert kioldanod a fejlődési fáról, e diagnosztikai eszközökkel ugyanis gyorsan megtalálhatod az ismeretlen hibás alkatrészek jó részét. A kütyük használatához kattints a motorra vagy az alváz bármely részére, kapcsolj Examine módba, majd futtasd őket az F1-F2-F3 billentyűkkel!

FOROG A PÉNZ

A garázs fejlesztéseinek zöme (úgymint a festőműhely és a tesztpálya) XP-korláttal és vételárral is rendelkezik. Amint összegyűlt a szükséges tapasztalati pont, érdemes ezek megvásárlására gyúrni: a fényezőműhellyel a kasztni átfestését kívánó melók is maradéktalanul teljesíthetők, a tesztpálya pedig szinte az összes fékrendszerrel és felfüggesztéssel kapcsolatos meghibásodást kiszűri.

VADHAJTÁSOK

Hamar felismerte a Car Mechanic Simulator egyszerű, de nagyszerű játékmenetében rejlő potenciált a PlayWay, a CMS 2015 mellett ugyanis két vadhajtás-epizódot is kihozott idén: a Farm Mechanic Simulator 2015 címéből sejthetően mezőgazdasági munkagépek, míg a Truck Mechanic Simulator 2015 kamionok nagygenerálozására fókuszál. Noha nem tagadom, hogy munkagépeket összelegózni szintén remek élmény lehet, azért a témaválasztásnál inkább az üzleti érzék, semmint a kreativitás lehetett a fő hajtóerő – erős a gyanúm ugyanis, hogy a csapat taktikusan a két jelenlegi legizmosabb járműszimulátor-favorit, a Farming Simulator 2015 és a Euro Truck Simulator 2 célközönségére próbált meg rárepülni eme mellékhajtásokkal.



utóbbi nyitja meg voltaképp az endgame-et, birtokában ugyanis meglátogathatjuk a játék aukciósházát, ahol (finoman fogalmazva) javításra szoruló kocsikat szerezhetünk be, hogy aztán feljavítva őket kellemes nyereséggel adjunk túl rajtuk.

JAVÍTHATATLAN ALKATRÉSZEK

A CMS2015 garázsa tehát nyugis, élvezetes, és idővel egyre komplexebb, mégis egyszerűen kezelhető bütykölési feladatokat kínál (főleg ha kioldottuk a hibakeresést segítő fejlesztéseket) – a műszak persze nem mentes pár apróbb problémától, amiről jó, ha tud a szakszervezet. Ott van először is a kamerakezelés, ami olykor elég problémás: bár lehetséges az egyes alkatrészcsoportokra (például a felfüggesztésekre) külön ráközelíteni, és kattintással az adott elemeket középre helyezve mozgatni-forgatni a kamerát, sokszor eléggé meg lehet szenvedni azzal, hogy úgy állítsuk be a nézőpontot, hogy rálássunk minden leszerelendő komponensre. Zavart az is, hogy a javítandó alkatrészek listája nem kerül ki a PC vagy a tablet kijelzőjére, webboltos utánrendelés esetén így minduntalan ki kell lépkedni a játékbeli internet képernyőjéről a feladatlistára, hogy lássuk, mit kell pontosan beszerezni (hacsak nem fotózzuk le például a listát, ahogy idővel én is csináltam).

Ami a fejlődési rendszert illeti, pár aránytalanság ott is lerontja az összképet. Először is, a játék elején rengeteget kell javítgatni, hogy hozzáférhessünk az összes diagnosztikai eszközhöz, addig csak az ismeretlen állapotú (fehér színnel jelzett) komponensek leszerelésével és kézi vizsgálatával bukkanhatunk rá a hibás elemekre, ami eltarthat egy ideig. A beérkező munkák ugyanakkor szintén egyenetlenül nehezednek: nálam egy idő után minden megbízás festést is igényelt, miközben sem pénzem, sem a szükséges XP-szintem nem volt meg a fényezőműhely kioldásához, így minden melónál buktam a tapasztalati pont és a fizetés egy részét, amíg össze nem jött minden követelmény.

Az ETS 2 után ez egy újabb „komoly” szimulátor, ahol az érdekes téma mellé minőségi megvalósítás párosul.

Ami a technikai hátteret illeti, ott a CMS2015 többé-kevésbé rendben van: a grafika letisztult, a főszereplő autók és azok alkatrészei részletgazdagok, a minimális hangeffektek teszik a dolgukat (bár az kissé megmosolyogtató, hogy a kis Polskitól a Dacia Sanderón át az amerikai izomautókig minden kocsi ugyanazon motorhangot használja a tesztpályán), a műhelyben szóló zene pedig nagyon fülbemászó, bár a saját MP3-ak lejátszásának támogatását el tudnám viselni. Probléma igazából csak a játék töltési idejével és gépigényével van: előbbi az aukciósház, a tesztpálya és a garázs között váltogatva nagyon hosszú, három szervizelt autó esetén ugyanis akár 30-40 másodpercet is tölt a játék a minimum konfigurációt azért eléggé megugró gépemen, utóbbi ugyanakkor érzésem szerint nem igazán áll arányban a játéktér nagyságával és a vizuális összhatással, még ha érthető módon minden autó egy rakás lemodellezett alkatrészből is áll.

ALKATRÉSZLEGÓZÁS FELSŐFOKON

A fenti problémák azonban csak apróbb zavaró elemek, nem komoly tüskék – a CMS2015 a csereszabatos hibák ellenére is egy nagyon kellemes, és megkockáztatom: játszva oktató játék lett. A könnyű kezelés mellett ugyanis szerintem simán megállná a helyét egy járműipari szakközépben is könnyed tanítóprogramként, mert magas gépigény ide, apróbb hiányosságok oda, egy dolgot nem lehet elvitatni tőle: többet tanultam vele az autókról, mint bármelyik útmutatóból, ami eddig megfordult a kezemben.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3.1 GHz vagy AMD Phenom II x3 2.8 GHz processzor, 4 GB RAM, Nvidia GTX 560 vagy AMD Radeon HD 6870 VGA, 4 GB HDD

Hangulatos, bár kezdetben kicsit barátságtalan puzzle-szimulátor, kicsit lassú fejlődéssel és remek zenével. Ha szeretsz a motorháztető alá bújni, mindenképp próbáld ki!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nyugis alkatrészlegózás, számtalan diagnosztikai eszköz és munkafolyamat, kellemes zene.

KONTRA

A tutorial rozsdát sem ér, a grafikához képest aránytalanul magas gépigény és töltési idők, a játék elején pedig elég sokat kell gürizni, hogy minden munkaelem megnyíljon.

80%

MOZDULJ KI!

Bár a játék nem jelzi egyértelműen, de a garázsajtókra kattintva elhagyhatjuk a fő játékteret jelentő garázst: így az aukciósház és egy gyártelepi tesztpálya érhető el. Fontos, hogy az utóbbi nem azonos a műhelyben megvehető pályával: előbbi a váltó- és a kormánymű hibáit, utóbbi a fékek és felfüggesztések problémáit szűri ki. Használd mindkettőt a lehető legeredményesebb hibafelderítéshez!

O. LAJOS AUTÓSZERELŐ

Az oktatómód haszontalanságáról mindent elmond, hogy a játék sehogy sem jelzi, hogy az olajcseréhez van egy hordozható fáradtolaj-gyűjtő tartályunk is: az eszköz a garázs egyik sarkában pihen. Olajcsere esetén mindenképp told a szervizelt (emelőre állított) autó alá, ellenkező esetben a fáradt olaj leeresztése (és a padlóról feltakarítása) kemény 100 dolláros levonással jár!

OKOSAN, NE KEMÉNYEN

Noha a játék széles színskálával jelzi az egyes alkatrészek pontos állapotát (zöld, citrom- és narancssárga, valamint piros), a megbízásos javításra érkező verdáknál elég csak a munkalistán felsorolt (vagy felfedezett), pirossal jelölt hibás összetevőket megjavítanod vagy kicserélned. A sárgával jelölt tartozékok javításáért/cseréjéért nem jár javadalmazás, ne töltsd hát az időt velük!

MAGÁNKOLLEKCIÓ

Más persze a helyzet, ha aukciósházból vett verdát javítasz, az autó végső eladási árát ugyanis ekkor az alkatrészek állaga határozza meg: minél több a zölddel jelölt, kiváló állapotú összetevő, annál több zsozsó üti a markod, ha eladod a gépet. Bár egy tökéletesen feljavított kocsi rengeteg időbe és pénzbe fáj, megéri gürizni velük, a legjobb haszonkulccsal ugyanis ezeket lehet értékesíteni!

Kerbal Space Program

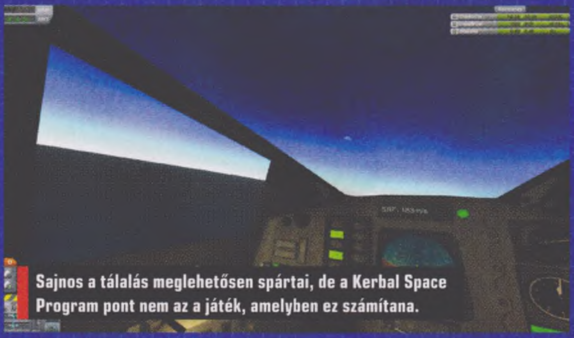
[IRTA WARHAWK] ***Nagyjából ötévnyi, javarészt publikus fejlesztés után mérföldkőhöz érkezett a Kerbal Space Program: megjelent a véglegesnek mondható, 1.0 változat. És bár hosszú évek óta rendszeresen repülünk vele, a teljes változatot végre különösebb lelkiismeret-furdalás nélkül is tesztelhettük.***

Az űr a legvégső határ. Ennek végtelenjét járja az Enterprájz csillaghajó, melynek feladata… nos, eredetileg nem volt annyira különös, egy egyszerű Minmus oda-vissza túra, csak aztán valaki elrontott valamit, aztán improvizálni is kellett és… khm, szóval ÚJ feladata különös, új világok felfedezése, új életformák, új civilizációk felkutatása, és hogy eljusson oda, ahová még senki nem merészkedett. Ja, igen, meg hogy életben tartsa a hetek óta étlen-szomjan, de töretlen lelkesedéssel repülő Jebediah Kermant, míg egy másik hajó meg nem menti – vagy elveszik vele együtt.

LOST IN SPACE

Viszonylag nehéz egyértelműen kategorizálni a Kerbal Space Programot. Persze, mondhatjuk rá, hogy űrhajós szimulátor, de a „szimulátor" kifejezés mostanában két, egymástól gyökeresen különböző mögöttes jelentést hordoz. Egyik oldalról ott vannak az old school szimek, a Flight Sim és társai, melyek, hacsak nem szerelmese a témának az ember, egy pillanat alatt képesek bárkit elriasztani maguktól a komplexitásukkal. A másik oldalon pedig az új generációs szimek, melyek a kifejezést inkább egyfajta poénként használják, hiszen egy Surgeon Simulatorben például senki sem várja, hogy tényleg komoly sebészi manővereket hajtsunk végre.

A Kerbal Space Program pedig úgy űrhajós szimulátor, hogy a fenti két véglet mindegyikéből merít valamennyit, de közben egy nagyon ideális középúton marad. Űrhajónkban soha nem kell egyszerre két-három gombnál többet használnunk, nyoma sincs a mai űrjárművek gombtengerének, cserébe viszont minden egyes lépést gondos tervezésnek kell megelőznie, az improvizálás csak akkor működhet, ha vérprofi az ember, egyébként látványos robbanás lesz a vége.



Sajnos a tálalás meglehetősen spártai, de a Kerbal Space Program pont nem az a játék, amelyben ez számítana.

ADATOK

KIADÓ **Squad**
FEJLESZTŐ **Squad**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **nincs**

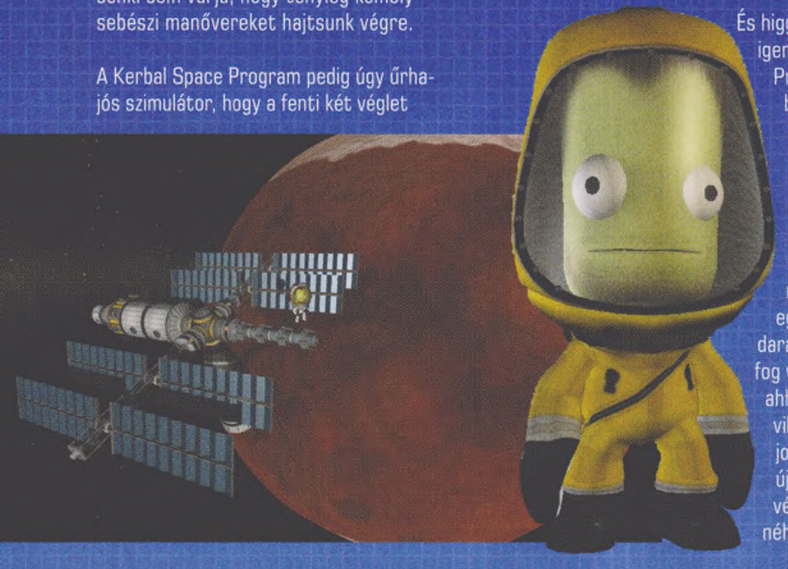
STÍLUSMINTA

Lunar Flight 2012 (SHOVSOFT)
Take on Mars 2013 (BOHEMIA)

A Kerbal Space Program azon kevés játékok egyike, melyek jól használták ki az Early Access programot.

Az egész pedig egy olyan őrülten cuki fóliába van csomagolva, hogy még akkor sem tudunk különösebben mérgesek lenni rá, ha sorozatban a hatodik űrhajónk landol orral lefelé, úgy 2-3 ezer m/s sebességgel.

És higgyetek nekem, becsapódni igen sokat fogtok. A Kerbal Space Program oktatómódja éppen csak bemutatja az alapvető lépéseket, a játékban ezek után mindent a saját kárunkon fogunk megtanulni. De nehogy azt higgyétek, hogy ez nyafogás lenne! Talán pont ez a játék legjobb eleme, mivel minden egyes hiba, minden egyes robbanás, minden egyes, az atmoszféra szélén darabjaira hulló űrhajó tanítani fog valamit – egyébként hasonlóan ahhoz, ahogy ez annak idején a való világban is megtörtént. És annál jobb érzés nincs, mikor tucatnyi újrakezdés után az első űrhajónk végül kitör az atmoszférából és néhány percet eltölt olyan messze a Földtől (bocsánat, Kerbintől), amilyen messze más még nem jutott – legalábbis egy darabban tuti nem. Majd miután (valamilyen formában) visszatért a bolygóra, elkap minket a felfedezők lendülete: oké, eljutottam a világűrbe, mi lenne, ha most ott is tudnék maradni? Utána: oké, sikerült pályára állnom, most kedvem lenne eljutni a két hold közül a közelebbihez. Majd a távolibbhoz. Majd egy másik bolygóra. Majd egy távolabbira. Majd űrállomást építeni. Vagy aszteroidát bányászni. Vagy, vagy, vagy… a lehetőségek tényleg szinte határtalanok.



GRAVITY

Mindez pedig azért hatalmas móka, mert maga a játékmenet betonstabil alapokon nyugszik. A fejlesztők mindent, de tényleg mindent (sajnos bizonyos szinten még a látványvilágot is) feláldozták annak oltárán, hogy egy elképesztően profi fizikai modellt hozzanak létre. Ez kritikus pontja a játéknak: garantálja, hogy ha valami balul sül el, az azért van, mert a fizikai valamelyik törvénye kitolt velünk. Gravitáció, sebesség, aerodinamika, minden tökéletesen együttműködik, ez pedig azt is jelenti, hogy gondosan utánaolvasva gond nélkül megvalósíthatunk a valós világban működő manővereket, hogy például egy pályamódosítást tényleg egy Hohmann transzferpálya használatával lehessen a leghatékonyabban végrehajtani.

Másik oldalról pedig minden segítséget megkapunk azon pontokon, ahol az szükséges. Egy űrhajó építése nem bonyolultabb, mint néhány legót egymáshoz pattintani, a különböző elemek szinte maguktól csatlakoznak egymáshoz. Persze ennek is le lehet túrni a mélyére, és órákon keresztül állítgatni különböző apróságokat, de – legalábbis az első száz órában – erre nem igazán lesz szükség. Annál inkább érdemes az alkatrészek leírását elolvasni, hiszen ügyesen lehet áramvonalasítani a rakétát azzal, hogy nem feltétlenül a legerősebb és legnehezebb eszközt rakjuk oda, ahol nincs is

TIPPEK, TRÜKKÖK

HELLÓ, FIZIKA!

Bár nem kötelező a játékhoz, de nagyon sokat tud segíteni, ha az ember felkészül picit fizikából. Tucatnyi weboldal van, ahol a játékhoz leginkább kapcsolódó szabályok és törvények részletes leírása elérhető – ha fejből tudod mi az a Delta-v vagy a tolóerő–tömeg arány, akkor már néhány lépést tettél a siker felé. És ki tudja, talán a haverok vagy egy szép lány / fiú előtt is lehet néhány ilyen kifejezéssel villantani, nem?

BARÁTUNK, A SAS

No nem a madár, hanem a Stability Augmentation System. A „T" gombra bekapcsolható rendszer egyfajta okos autopilóta, ami rendkívül sok melót képes átvenni az egyszeri pilótától. Irányban tartja a gépet, magától fordul útvonalpontok felé, de akár a landolásban is hathatós segítség lehet, mikor retrográd irányban tartja a hajót. Viszont érdemes figyelni: árammal megy, ha az elfogy, akkor ez sem működik!

A MÉRET A LÉNYEG?

Nem feltétlenül! Elsőre talán jó ötletnek tűnik, hogy ha mindenből a legnagyobbat és legerősebbet pakoljuk szerencsétlen pilótáink alá, akkor azok majd secperc alatt kiviszik őt a világűrbe. Nos, nem. Minél nagyobb valami, annál nagyobb a tömege, annál több erő és üzemanyag kell a kilövéséhez és pályára állításához, ami egy szörnyű spirálba kergeti az embert. Szóval inkább ésszel próbálkozz, ne erővel!

HŐSÉG, HŐSÉG!

Az 1.0 verzió egyik új tulajdonsága, hogy hajónk egységei csak egy bizonyos szintig állják a hőt. Ez nyilván csak valamilyen atmoszférával rendelkező égitestek esetén jelent problémát, ott viszont nagyon is. A magas hőmérséklet egy pillanat alatt elégetheti az ejtőernyőt, anélkül pedig tuti ezerrel zúg az űrjármű a földbe. A megoldás: hőpajzsok ügyes elhelyezése, jó belépési szög és persze egy kis szerencse.

APRÓ LÉPÉSEK

Teljesen érthető, ha valaki azonnal meg akarja hódítani a világűrt, ez vezette az emberiséget is a Holdig vagy a Marsig. De azért érdemes apró lépésekben haladni: amíg nem tudsz akár csukott szemmel is bolygókörüli pályára állni, addig nem érdemes a Duna vagy Eve felé indulni. Egyébként is, másik bolygók helyett először érdemes a két holdat meglátogatni, egyszerűbb, biztonságosabb kaland lesz.

VISSZAVÁRUNK

Egy dolgot érdemes észben tartani: felküldeni valamit vagy valakit a világűrbe viszonylag egyszerű – épségben visszahozni onnan, na az már az igazi kihívás! Különösen igaz ez akkor, ha holdról vagy másik bolygóról van szó. Érdemes tervezni a visszaúttal is (például: lesz rá elég üzemanyag?); a NASA is kapott volna hideget-meleget, ha Armstrongék retúr helyett csak az odaútra kapnak jegyet, nem?

TANULJ A HIBÁKBÓL

Hidd el, senki sem született úgy, hogy helyből levezényel egy szép interplanetáris utazást. A Kerbal Space Program lényege a folyamatos tanulás, hogy minden hiba és katasztrófa kicsit javítja a következő próbálkozás esélyeit. És bár saját hibából is lehet tanulni, érdemes ellesni néhány fogást a profiktól: Scott Manley YouTube oktatóvideói például tucatnyi űrhajósomat mentették meg a csúf haláltól.

ilyenre szükség. Ahogy említettem, az irányítás is viszonylag egyszerű: dönthetjük, forgathatjuk a járművet, állítgathatjuk a sebességet – ezeknél többre szintén nem lesz egy jó ideig szükségünk. A középen elhelyezkedő navigációs gömb pillanatok alatt a legjobb barátunk lesz, az opcionálisan bekapcsolható SAS rendszer pedig elképesztő hatékonysággal tud egész sok kritikus helyzetben segíteni, a rakéta egyensúlyban tartásától kezdve egészen akár a landolásig.

A fejlesztés utolsó szakaszában kerültek bele azon módok a Kerbal Space Programba, melyek lényegében játékká varázsolják azt. Az ezer éve létező és csak az építkezésre és repülésre koncentráló sandbox mellett két másik módban is kipróbálhatjuk magunkat: a Science menüpont alatt folyamatosan kísérleteket kell végeznünk, és az ezekből befolyó „tudománypontok" által nyithatunk meg újabb alkatrészeket, míg a Career lényegében egy űrprogram minden feladatát a nyakunkba zúdítja. Itt a mérnöki- és pilótaképességeink mellett szükségünk lesz menedzseri tehetségünkre is, mivel a fent említett tudományos pontok mellett foglalkozni kell a pilóták képzésével, missziókat elfogadni, pénzügyekre figyelni, sőt arra is, hogy a megítélésünk pozitív legyen (értsd: lehetőleg ne robbantsunk fel naponta egy-egy űrhajóst). És bár e játékmódokban lényegesen több munkát kapunk, de a nap végén egyfajta kiterjesztett tanulómódnak is betudhatók: az apró csomagokban érkező új felszerelések miatt viszonylag jól meg tudjuk ismerni mindegyiküket, a missziók pedig céllal látnak el, nem nekünk kell kitalálni, hogy merre induljunk ebben a méretes univerzumban.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo, 3 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 1 GB HDD

Az űrhajós szimulátorok legjobbika. Ha csak egy picikét is kíváncsi vagy, hogy milyen lehet felfedezni a világűrt, akkor ez a te játékod!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

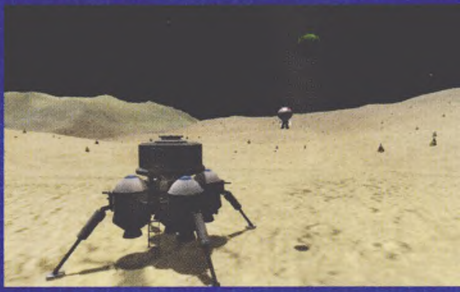
PRO

Egészen elképesztő tartalom, kíméletlenül profi fizikai modell, órák százaira elegendő lehetőségek.

KONTRA

Eléggé spártai körítésben kell játszanunk.

92%



EVENT HORIZON

Noha a Kerbal Space Program tartalmilag és játékmenetében minden dicséretet megérdemel, azért találhatunk néhány olyan pontot, amibe bele lehet kötni. Fent már említettem, hogy bár az alkatrészek egészen szépek, maga az univerzum rendkívül spártai módon van felépítve. A textúrák csak távolról (értsd: néhány százezer kilométerről) mutatnak valahogy, a bolygókon landolva csúnya, elmosott látképet láthatunk csak. Jól mutatja ezt a minimalizmust az, hogy magán a Kerbinen például az űrprogramunk néhány létesítményén kívül az égvilágon semmi sincs, nem találunk városokat, erdőket, akármit, amitől picit élőnek tűnne az egész. És bár érthető a döntés (gondoljunk csak bele, mekkora meló lenne egy egész bolygót szimulálni), azért jó lenne, ha a szemnek kicsit szebb látványt kapnánk. A zenei oldal sem túl erős (oké, ez szerencsére annyira nem is fontos, bár egy különösen félresikerült aszteroidabányász misszió során jóleső érzés lett volna az Aerosmith vonatkozó dalának felcsendülése), és a hanghatások is inkább funkcionálisak, mintsem szépek. Persze milyen más lenne egy többtonnás űrjármű süvöltése, nem? Szerencsére a programhibák java része kiirtásra került a tucatnyi bétában – néha találkozunk egy-egy megőrülő pályával vagy elfelejtett gombnyomással, de ezek tényleg nem jellemzőek.

Nem véletlen, hogy a Kerbal Space Program már megjelenése előtt népes rajongótáborra tett szert. A Squad elképesztő alázattal nyúlt a témához, és egy olyan játékot faragtak belőle, melyet nem lehet nem imádni még akkor sem, mikor a sokadik űrhajónkat kell otthagynunk valamelyik bolygón. Nem mondhatni, hogy űrhajós szimulátorokban gazdag kort élnénk, ám ha kicsit is érdekel a téma, akkor valószínűleg nem fogsz jobbat találni ennél a játéknál.

The Incredible Adventures of Van Helsing

[IRTA LOR] **IELÉRKEZTÜNK A BORGOVIAI SZÖRNYVADÁSZ UTOLSÓ KALANDJÁHOZ, A FINÁLÉ AZONBAN KESERÉDES: A LANTOT GRANDIÓZUS BEFEJEZÉS HELYETT EGY EDDIGINÉL IS LÁTVÁNYOSABB, ÁM MEGLEHETŐSEN SOVÁNYKA BÚCSÚVAL TESSZÜK LE, ÖSSZESSÉGÉBEN KELLEMES SZÁJÍZZEL ELVÁLVA A SOROZATTÓL.**

Osztatlan sikert aratott nálunk a The Incredible Adventures of Van Helsing még két évvel ezelőtt, és nem győztük dicsérni a honfitársaink által készített, Diablo-hagyományokból itt-ott csippentő, ám sajátos ötletekkel jócskán dúsított kalandot. Az elbűvölő atmoszféra, a kiváló szöveges tartalom és az összességében szórakoztató játékmenet miatt a mi mellünk is dagadt, ám már akkor is építő kritikát kellett megfogalmaznunk a program gyerekhibái iránt. A második felvonásba az első rész sikerén felbuzdulva még több tartalmat és még több játékórát sikerült belezsúfolni, ám a rengetegben szintén megbújtak az előző etapban már felfedezett gyenge pontok, és ezeket sajnos a fináléra sem sikerült kiküszöbölni. A harmadik rész ezennel pontot tesz a szörnyvadász kalandjának végére, azonban a szálak elvarrásán kívül sajnos nem kapunk tőle túl sok pluszt, ugyanis szinte semmi nem változott azóta, hogy elhagytuk Borgovát.

„SZÉPEN FELÖLTÖZTÉL, AHOGYAN ILLIK AZ UTOLSÓ ÚTRA..."

Az eseményekbe belecsöppenve a második rész végénél vesszük fel a fonalat, amikor a polgárháború már véget ért, de újabb veszély fenyeget. Mostani nemezisünk egy ellenünk fordult régi barát, maga a Hetedik Fogoly, aki nagyszabású terveket sző Borgovia meghódítására egy invázió keretén belül. Maga a történet most sem tartalmaz hatalmas csavarokat, én magam pedig a végkimenetelt is elég soványnak találtam, sokkal katartikusabb befejezést vártam volna a trilógia lezárásául. Ennek egyik oka, hogy az utolsó út nagyon látványos volt, ha nem a leglátványosabb, amit eddig láttam a Helsing-játékok során – bátran jelentem ki, hogy a grafikuscsapat kitett magáért.

Végre jól megmártózhattam a Mélytintában, ami láthatóan az eddiginél is jobban felszabadította a fejlesztők fantáziáját. Rendkívül élveztem a lebegő szigeteken

barangolni, nagyot gyönyörködtem az Üvegkastélyban és Fagyvölgyben, kedvencemmé vált a Sötét Karnevál. Szóval a látványra nincs panasz, ahogy a zenére sem: új, kimondottan fülbemászó dallamokkal bővült a repertoár. Ez a díszes ruha az ünnepies pompa érzetét keltette bennem, ám a várt nagy durranás a végén valahogy elmaradt, helyette pár mondattal elintézve minden eddigi törekvésünket. A mellékszálak java részét figyelmen kívül hagyva nyolc óra alatt elérkezhetnek a végső csatához az ügyesebbek, ami értelemszerűen felduzzasztható egy becsületesebb 12 órára, ám a kissé eseménytelen és jellegtelen főszál is indokolja azt a hiányérzetet, hogy ez bizony most rövidre sikerült.

KORTALAN SZELLEMLELKEK

Sajnos ki kell jelentenem, hogy semmilyen téren nem jelent előrelépést a sorozat utolsó része, mintha csak a Folytatás gombra nyomtunk volna a második rész lepörgetése után. Az egyik a konstans tényezőként jelenlévő Katarina, és bár az idők során próbálták igazán hasznos társsá varázsolni a lepcses szájú társalkodónőt, még mindig nem működik megfelelően – nem kapcsol idejében a csatában, vagy furcsa módon viselkedik. Előtörténete viszont több szerepet kap, megtudjuk többek közt azt, hogy miként vált a Helsing család szolgájává, és egy családi perpatvarnak is szemtanúi leszünk. Ha már szövegek és beszólások: a poénok még mindig frissen hatnak, és az NPC-kel történő társalgások sokszor új löketet adtak egy újabb mellékküldetés elvégzéséhez. Erre szükség is volt, máskülönben nem nagyon foglalkoztam volna a javarészt jellegtelen mellékszálakkal.

Régi menedékhelyünk sem változott sokat, a Titkos Rejtek ugyanúgy áll ott, ahogy hagytuk, bár helyet kapott benne egy új dungeon két kisebb küldetéshez. Ismét kiképezhetjük katonáinkat missziókra, igaz, ez is csak elenyésző szerepet kap bázisunk védelmében. Szokásos módon néha hazahívnak minket egy toronyvédős kalandra, ami már nagy szívfájdalmam volt: ebből nemhogy kevesebb van, de sokkal unalmasabbak és könnyebbek is. Ezúttal kevesebb hullámban és főbossok nélkül érkeznek a fenyegetések – e minijátéknak azért a Deathtrap kiadása után illett volna kerekebbnek lennie.

UTOLSÓ KASZABOLÁS

A játék elején immáron hat mesterség közül választhatjuk ki hősünket, ám mivel vadonatúj kasztok vannak, régi karakterünket nem folytathatjuk, emiatt a maximális szintkorlát ismét 30-ra ugrott vissza, és ezt nem találtam túl szerencsésnek. Az amúgy baromi jól kinéző

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

The Incredible Adventures of Van Helsing
2013 (NEOCOREGAMES)

The Incredible Adventures of Van Helsing II
2014 (NEOCOREGAMES)

A játék a harmadik epizódra se butult le, ez még mindig egy vérbeli akció-RPG, annak minden bájával és szépségével.

TIPPEK, TRÜKKÖK

HAJTÓVADÁSZAT

Ebben a részben is hasznodra válik a szelíd kiméra, aki a vadregényes tájakról aranyat és más értékes zsákmányokat hoz neked. Csak annyi a dolgod, hogy a Titkos Rejtekbeli ketrecéből kiküld terepre. Két küldetés közt ne felejtsd el megetetni esszenciával – nem kell sokat foglalkoznod vele, de szép summákat hord haza a rablókörútról, ami mindig jól jön. Éhségértéke mindig legyen 80 százalék felett!

MELLÉKES MESÉK

Bár az utolsó felvonás mellékküldetései sajnos nem különösebben izgalmasak, érdemes rajtuk végigfutnod, főként a poénos és szellemes szöveges részek miatt. A kalandra hívó térképek legtöbb zugát is ajánlott alaposan bejárni, mivel most is sok popkulturális utalást rejtettek el a fejlesztők, ezekkel az élményekkel válik kerekké az egész játék. Ennek szeretetét az első rész óta hurcolom magammal.

NEM SZÉGYEN A LAZASÁG

Az előző részekhez hasonlóan játék közben tapasztalhatod, hogy bár addig csak pár csepp gördült le a homlokodon, néhol alaposan megizzadsz. Ekkor szabadon változtathatod a játék nehézségi szintjét – ez az opció még a második etappal került be a sorozatba. A tapasztaltabbaknak is először a normált ajánljuk, a pályatervezés kiegyensúlyozatlanságai nem várt nehézségeket képesek okozni.

TORONYVÉDÉS

Az ismerős minijáték szabályai most sem változtak sokat: ha már a bejárati ajtóhoz közel erős védelmet alakítasz ki, kevés eséllyel jutnak el a bázisra a szörnyetegek, a győzelem pedig simaliba. Aranyszabály, hogy használd a tintaportálokat, a népesebb csomópontokat segítsd aktívabb tisztogatással. Sajnos ebben a részben az eddiginél is könnyebb, bossok nélküli hullámokkal találkozol csak.

RÉGI-ÚJ BARÁT

Ebben az epizódban már nincs lehetőség az előző karakter folytatására, lévén hat vadiúj kasztot kapunk. Lehet viszont importálni – ugyan ekkor nem kapod meg előző karakteredet, de jutalmad egy kezdőcucc, illetve a Dicsőségpontok egy részéhez is hozzájutsz, előnyként az induláshoz. Ha a szörnyvadászhoz hasonló karaktert indítanál, akkor válaszd a klasszikusra legjobban hajazó Bounty Huntert!

ISTÁPOLD A SEREGED

Bár sok szerephez nem jut ebben a részben, érdemes ránézned az ellenállás egységeinek kommandírozására, ami a második részben került be jópofa elemként az alapjátékba. A sikeres küldetések után a kimérához hasonlóan szép summa és felszerelés lesz a jutalmad, mindezt úgy, hogy neked csak ki kell küldened az egységeket. Törekedj arra, hogy mindig maximálisra legyen töltve a sereged száma!

TRÜKKÖSEN A LOOTÉRT

A ládák jellemzője, hogy mindig Van Helsing szintjéhez igazodva jutalmaznak meg, így érdemes kicsit húzni a kinyitásukat egy magasabb szint eléréséig. Ekkor visszatérve a kitisztított területre némileg jobb cuccokat találhatsz bennük, ám a különbség kicsinek tűnhet. Ezen turbózhatsz azzal, ha a passzív képességek közt felhúzod a jobb tárgyak nagyobb találati esélyét, aztán élvezed a munkád gyümölcsét.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 1 GB RAM, Nvidia 880 GT / Intel HD4000 / AMD HD3850, 20 GB HDD

Játékmenetben kissé vérszegény és bogaras, de az eddiginél is gyönyörűbb finálé.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Új szörnyek és elképesztő helyszínek, jó zene, most is szellemes poénok.

KONTRA

A kasztok kiegyensúlyozatlanok, kevesebb tower defense, sok bug, rövid és jellegtelen történet.

70%

kasztok próbálgatása közben azonban sok izgalmat nem találtam: a felhozatal a szokásos távolsági-közelharcos-mágikus triumvirátust fedi le, ám ők javarészt csak abban különböznek egymástól, hogy más a kinézetük, és keveselltem a kasztokhoz tartozó specifikus képességeket is.

Az elképesztően fantáziadús és szép környezet mellett viszont a szörnyek felhozatala is változatosabb: rohantak velem szembe bohócok, teknősök, pokolszökevények, az eddig megszokott módon igencsak gonosz, és még mindig kiegyensúlyozatlan módon – sokszor csak pislogtam, hogy miért fekszem a földön, máskor pedig kacarászva suhantam végig az ágyútöltelékek tömegén. Mostanra sem tudtam megbarátkozni azzal, hogy érdemes végignyomni, szólóban vagy akár másodmagaddal. Van még PvP-aréna két móddal, amelyet szintén nem találtam túl hasznosnak – bár ellenfeleket is nehéz volt találnom, így is kiütközött, hogy a kasztok kiegyensúlyozatlansága élvezhetetlenné teszi, és erősebb alapok kellettek volna egy ilyen ötlethez.

LETÉSZEM A LANTOT

Szép díszcsomagot kapott hát a vadász utolsó útja, ám ami igazán fáj, hogy bár összességében élvezhető kaland, semmilyen progresszió nem történt az előző részhez képest, így jóformán csak egy plusz történetet tartalmazó, hosszabb DLC-nek hat. Ha nagy változásokat nem is vártunk, de legalább az eddig jelenlévő hibákat illett volna kijavítani. Maradt

LEZÁRULT A TRILÓGIA – ELKÉPESZTŐ, HOGY MENNYI ÉLMÉNYT ADOTT AZ AKCIÓ-SZEREPJÁTÉKOK RAJONGÓINAK A NEOCORE CSAPATA.

a loot és a fejlődési rendszer nem különösebben motiváló – bár más játékokban kedvenc mulatságom, itt sosem éreztem a szükségét annak, hogy felszereléseket rakjak össze, különböző buildeket próbálgassak, vagy aranyat gyűjtsek egy-egy jobb cuccért. A szintkorlát lejjebb vételével pedig főként nem éreztem szükségét az end-game módok kihasználásának. Bár vannak esszenciák, tekercsek és más dolgok, simán elvoltam a szörnyekből kipotyogó tárgyakkal, csupán arra figyelve, hogy jobb statokat adjon az előzőnél. Ráadásul az egész játék letudható csak két aktív skill használatával, az elsőtől az utolsó percig lenyomva tartva az egérgombokat az ujjaiddal.

A főszál végigjátszása után ugorhatsz fejest a Scenario módba, ahol több kisebb küldetéssel ütheted el az időt, ezeket szintén csak a jópofaságuk kedvéért ugyanis a rengeteg bug, és nem tudom kiűzni magamból azt az érzést, hogy még pár hónap aktív fejlesztéssel sokkal jobb dolog sülhetett volna ki ebből. A magyar feliratok még mindig tele vannak elírásokkal, a fordított szövegek pedig sokszor nem férnek el olvashatóan a kezelőfelületen.

A finálé tehát nem tudta átugrani az előző részekkel felépített magas elvárásokat – ám azoknak, akik eddig a szörnyvadásszal tartottak, ajánlom a befejezést a helyszínek miatt. Utolsó szavaimmal viszont nem szeretnék rossz szájízzel elbúcsúzni a sorozattól, mert minden hibájával együtt szerettem és élveztem a vele töltött perceket, és csak azt kívánom, hogy még több ilyen magyar produktum szülessen – szívesen veszem fel még egyszer a mordályt, ha a NeoCore nevét látom, Van Helsingnek pedig mindig különleges helye lesz a szívemben.

85% TESZT

www.pcguru.hu/teszt/van-helsing1

Ha kíváncsi vagy a trilógia első két epizódjára, a két The Incredible Adventures of Van Helsing-játék minden részletre kiterjedő tesztjére,akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe az oldalt látható linkeket.

70% TESZT

www.pcguru.hu/teszt/van-helsing2

BROKEN AGE ACT 2

[ÍRTA KREDENC] **Ugye ismered az érzést, amikor nagyon vársz valamit, aztán amikor megkapod, bármennyire is jó és szép, mégsem tudsz neki szívből örülni, és olykor még azt sem tudod megmagyarázni (mert tán magad sem érted), hogy miért? Nos, számomra ilyen a Broken Age második része.**

Arra kérem a kedves olvasót, hogy mielőtt jelen írást átböngészné, vegye elő az első epizódról írott eszmefuttatásomat, olvassa el, és azután térjen vissza ide. Mert minden, amit ott leírtam, fontos lesz ahhoz, hogy megértse az alábbiakat. Hogy megértse csalódottságomat, és ezzel együtt a túloldalon látható pontszámomat. Igen, csalódtam, vagy inkább hiányérzetem van – nehéz megfogalmaznom az érzéseimet, de megpróbálom.

A tervezettnél jóval többet kellett rá várnunk, és a végeredmény sajnos egyáltalán nem lett olyan káprázatos, mint az első felvonás.

HULLÁMOK HÁTÁN

A Broken Age első része valóban mesteri volt: nagyszerű sztori bájos, szerethető körítésben, egy interaktív mese, ahol inkább a narratíva dominált, semmint a kalandjátékokra jellemző toposzok. Nos, a „bajok", a gondok, a nehezen szavakba formálható érzések valahol itt keresendők, illetve három tényező szerencsétlen összjátékában.

Először is a második részben eltolódtak az arányok: a körítés ugye változatlan, a grafika még mindig rajzfilmszerű, a hanganyag közel tökéletes, a narratíva is viszi magával az embert, ám jóval több a kalandelem, a puzzle, a tárgymanipuláció, ami persze önmagában nem lenne baj, hiszen mégiscsak egy kalandcímről van szó, csak, hogy önmagamat ismételjem, az arányokat tekintve nem homogén a két rész. Ráadásul a kihívás mértéke is nagyobb: több olyan feladvány is van, ami türelmet, illetve jó pár trial /error próbálkozást követel a játékostól, van, amely igencsak erős logikai megmérettetés elé állítja őt, sőt, akad olyan kérdés is, amelyre csak akkor tudsz felelni, ha memorizáltál / feljegyeztél minden egyes korábbi történést – ha nem, akkor maximum a neten kereshetsz megoldást a problémára. (Ja, és egy tipp, amiért hálás leszel: legyen bekapcsolva a feliratozás, hacsak nincs abszolút hallásod...) Lehet, hogy a visszajelzések miatt csavarta feljebb a csapat a kihívás-faktort, ám ez számomra megtörte az elődben tapasztalt folyamatosságot, azt a kellemes narratívafolyót, melynek hullámaira ráülve kényelmesen sodródhattál az eseményekkel, kiélvezve azok minden apró ajándékát, egészen az úti célodig. Most már azért elő-előkerül az evezőlapát, több munkára kényszerítve az eleddig lustán nézelődő játékost – ráadásul a kikötőben sem feltétlenül az vár rá, amire számított...

Az biztos, hogy a szinkronszínészek és a grafikusok munkájára továbbra se lehet panasz, a Broken Age brillírozik ezen a téren.

ADATOK	
KIADÓ	Double Fine
FEJLESZTŐ	Double Fine
MŰFAJ	kaland
MULTI	nincs

STÍLUSMINTA

Day of the Tentacle
1993 (LUCASARTS)

Kentucky Route Zero
2013 (CARDBOARD)

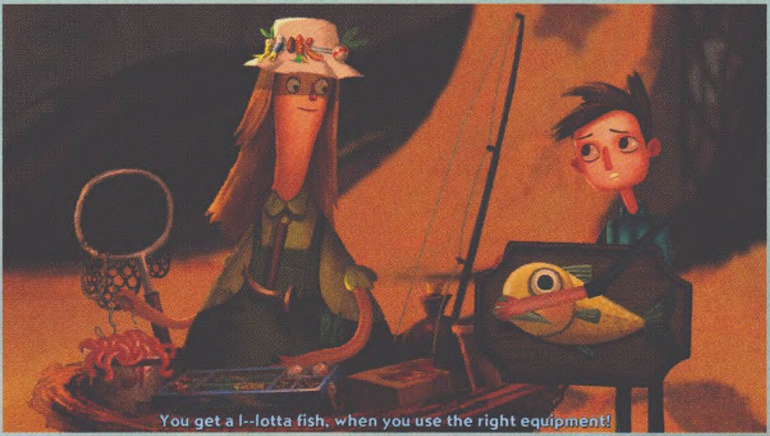
SZÉP ÁLMOK...

Három tényezőt említettem az előző szakaszban, a másik kettő pedig összefügg egymással: a remények és az idő. Az első rész nagyon magasra tette a lécet, fokozott elvárásaink voltak tehát a folytatással kapcsolatban, annál is inkább, mivel rengeteg nyitva hagyott szállal/kérdéssel és egy irtóztatóan nagy cliffhangerrel zárták le Schaferék Shay és Vella történetét. Rettentően vártuk tehát a válaszokat, a megoldást, a lezárást... és vártunk... és vártunk...

Eredetileg félévnyi pihenőről volt szó, aztán egyre múltak a hónapok, és csak a hírek jöttek, hogy lassan készül a befejezés, majd év végére... majd jövőre... Mindez eleve furcsa volt, hiszen elvileg a játék ötlete, a sztoriszál már akkor megvolt, amikor a Double Fine fellőtte a projektet a Kickstarterre, így arra számítottam (és úgy vélem, ezzel nem vagyok egyedül), hogy új szereplők, helyszínek, érdekes csavarok várnak ránk, hogy aztán az egész egy nagy, epikus történetté forrjon össze. Ehhez képest...

...ÉS AZ ÉBREDÉS

Nos, ehhez képest például nem kaptunk új helyszíneket. Van ugyan egy új etap, ahová eljutunk, ám ez csak díszlet, nem interaktív terep. Miután ismét szabadon választhatunk, hogy épp melyik hősünket tereljük, az előzmény újbóli végigjátszása után (mivel olyan opció nincs, amivel kiválaszthatnád az új felvonást, ráadásul ugye ez a közel másfél év azért elhalványított ezt-azt) érthető izgalommal, felfokozott érzelmi állapotban kattintottam Shay barátunkra – aki aztán ismét elindult a Vella által már bejárt úton: Shellmoundba, Alex űrhajójába, a beszélő fához, az exfavágó Curtishez és a felhők közé, Meriloftba. Ő is megismerkedik a



régi szereplőkkel, merthogy új figurák sincsenek (illetve egy van, akit a spoilerek elkerülése miatt nem akarok megnevezni, de róla alig tudunk meg valamit, pedig Shay életének fontos szereplője). Nekem ez rögtön csalódás volt, és bevallom, kicsit untam is, hiszen én már láttam ezeket a helyszíneket, ismertem ezeket az alakokat, és igazából olyan nagy revelációk sem értek – Alex és Shay régóta várt találkozása például mindenféle illúziót, felépített teóriát lerombolt bennem. No de talán Vella szála... nos, az sem.

Vella ugyanis értelemszerűen Shay űrhajóját járja be, ő is megismerkedik a régi szereplőkkel, azaz a robotokkal, a fonalból kötött pajtásokkal, Marekkel és Anyával. Utóbbi kettőről azért kiderül jó pár dolog, de Anya például megint csak kissé kétdimenziós maradt számomra – az előző felvonásban epizódszerepet játszó, itt szinte főhőssé előlépő beszélő kés például sokkal plasztikusabb jellemvonásokat kapott Shay édesanyjánál, ami elég fura, lássuk be. A hajón ugyan rengeteg feladvány vár rád (sőt, az igazi, fent említett kihívásokkal itt találkozol majd, és persze nagyon fontos, hogy mindent megvizsgálj, amit csak lehet), de a nagy heuréka-pillanatok itt is elmaradnak. Akárcsak sztoriban.

Mert a sztori tulajdonképpen egy elhasznált sci-fi toposz. Nem mondom, hogy rossz, csak épp én többet vártam, nagyobb csavarokat, több fordulatot, más dimenziókat. Ehelyett kapunk egy korrekt magyarázatot a történtekre – csak hát ilyen felvezetés után, ekkora lógva hagyás végén, és nem utolsósorban ennyi várakozást követően azért valahogy mégiscsak többet remél az ember, nagyobb attrakciót, valami egyedi ízt, ötletet, elrugaszkodást, szürrealizmust, bármit, ami után úgy áll fel a székből, hogy ez igen, ezért megérte ez a másfél év körömrágás, agyalás. Ez elmaradt, és igazából azt hiszem, ez a már említett csalódásom gyökere. Megismétlem, mert tényleg ebben van a lényeg: egyszerűen többet vártam.

CSAK...

És azt is fontos kihangsúlyoznom, hogy a pontszám a második résznek szól, és nem a Broken Age-nek, mint játéknak, annak a terméknek, amit megvehettek a Steamen vagy dobozosan, és végigjátszhattok elejétől a végéig. Mert a körítés pazar, egy csodaszép rajzfilm elevenedik meg a szemünk előtt, Peter McConnell tanítani való zenéjével és egy olyan szinkronnal, ami nálam ezentúl etalon lesz. Ez utóbbit pedig hadd emeljem ki: az, amit a hangszínészek – Elijah Wood, Masasa Moyo, Jack Black, Wil Wheaton, Jennifer Hale, Pendleton Ward, Alex Rigopulos, David Kaufman és a többiek – nyújtanak, egészen parádés és hibátlan. És azért a sztori alapgondolata is rendben van, vagyis az, hogy ne félj az ismeretlentől, a változástól, bátran vedd kezedbe a sorsodat, mert csak akkor érhetsz célt – és ez nemcsak Vellára vagy Shayre igaz, de például a „Dead Eye God" két őrére is, akiknek minitörténete szerintem a második rész egyik nagy pillanata (és ez azért szintén nagyon sok mindent alátámaszt a fentiekkel kapcsolatban...). És még valami: feltétlenül nézd végig a stáblistát is, ugyanis ez egyfajta epilógusként szolgál, az egyes szereplők utóéletét ismerheted meg rajzos formában, és szerintem ezzel válik kerekké az egész történet.

A történet, ami azonban kissé furán kanyarodott-kerekedett, és amit te is érezni fogsz, ha végigjátszod a játékot, és ami miatt a számban érzem ezt a keserűnyés ízt. Nem csak a felfokozott várakozás, a nagy, talán túlságosan is nagy remények miatt. Inkább amiatt, mert benne volt a nagy ígéret, és benne van a zsenialitás szikrája, Tim Schafer minden mesterségbeli tudása. Ám ez mégsem elég ahhoz, hogy lángra lobbanjon, és bevilágítsa az éjszakát. A Broken Age egy nagyszerű, kimagasló minőségű kalandjáték, amelyet kár lenne kihagyni. Csak...

ÉRTÉKELÉS

]{REDENC

GÉPIGÉNY

1.7 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 260 vagy ATI Radeon 4870 HD 512 MB, 2,5 GB HDD

A Broken Age elejétől a végéig remek kalandjáték, ám a második rész sokkal inkább egy beváltatlan ígéret, főleg az első felvonás fényében.

GRAFIKA: **94%**
HANG: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A körítés továbbra is mesteri, a második rész kalandelemei pedig igazi kihívást nyújtanak.

KONTRA

Újrafelhasznált karakterek és helyszínek, furán kanyarodó sztori, és az elvárásaink...

80%

95%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett első fejezet tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/broken-age-a1

THE EVIL WITHIN THE CONSEQUENCE

[ÍRTA SHOCHO] TÖBB MINT FÉL ÉVVEL AZ EVIL WITHIN MEGJELENÉSE UTÁN VÉGRE JULI KIDMAN TÖRTÉNETÉRE IS PONTOT TESZ A TANGO GAMEWORKS. A CONSEQUENCE DLC MÁR NEM OLYAN ÁTÜTŐEN ÚJSZERŰ, MINT AZ ASSIGNMENT VOLT, HANGULATA ÉS FELÉPÍTÉSE AZONBAN ÍGY IS BŐVEN AJÁNLOTT CSOMAGGÁ TESZI.

Az Evil Within kissé zavaros célokat kitűző anti-hősnője, Juli az Assignment DLC során már megmutatta, hogy nem fél a farkastól, és ha harcban nem is, de bátorságban mindenképp felveszi a versenyt az alapjáték főszereplőjével, Sebastiannel. A két részre vágott mellékszál második, záró epizódjában az összes korábban felvetült kérdés választ kap, ijesztő és erőszakos végkifejlethez vezetve a tűzzel játszó rendőrlányt, ami persze senkit sem lep meg, hisz akárcsak az Assignment, a Consequence is Castellanos nyomozó pokoljárásával párhuzamosan játszódik, sőt, ez a kiegészítő a TEW lezárásával együtt ér véget.

RÉMÁLOMFÖLD

Az Evil Withint tavaly két dolog miatt szerettem igazán: egyrészt mert a klaszszikus japán horrorjátékok előtt tisztelegve a régi és új trendeket is össze tudta mosni egyetlen élvezetes játékmenetet nyújtó programmá, másrészt pedig mert volt egy amolyan gagyi bája, amit csak azok értékelnek igazán, akik a '90-es évek túlélőhorror-láza alatt is észnél voltak, és találkoztak a Resident Evillel vagy a Dino Crisisszel. Aztán jöttek a DLC-k, és gyakorlatilag kukázták ezt a két tulajdonságot, hogy egy, az alapjátéknál komorabb, érettebb környezetet mutassanak be. Az Assignmentben a harc például szinte egyáltalán nem volt opció, mert Juli gyönge nőként egy halovány taslitól is a földön találta magát. Helyette a lopakodás került fókuszba, mely a Consequence-ben is fontos – legalábbis akkor, amikor nem esik szét körülöttünk minden éppen, hogy egy brutális, beteges és sokkoló boss-szal kelljen megverekedni a valóság és az álmok határvonalán.

Mivel azonban a második DLC gyakorlatilag a TEW utolsó két fejezetét foglalja össze Juli szemszögéből, ezért mondhatni

nyilvánvaló, hogy egyre kevesebb olyan jelenete van a játéknak, ahol hősnőnk rejtőzködhet. Szerencsétlen lányka így kénytelen lőfegyverekhez folyamodni, muníció viszont alig található a pályákon (arányaiban kevesebb van belőlük, mint az alapjátékban), azaz a „mindenkit szétlövök" taktikát felváltja a „mindenkibe belelövök egyet, aztán gyorsan elfutok" stratégia.

JANCSI ÉS JULI

A Consequence tehát eltér az előző DLC-től, ami annyiban jó dolog, hogy legalább nem teljesen ugyanazt az élményt nyújtja. Sajnos azonban így már korántsem hat olyan eredetinek a kiegészítő, mint az elődje, sőt, a sztori borzasztóan erőltetett sulykolása miatt inkább kapkodó, siettető érzést kelthet a játékosban. Mivel a harmadik DLC már nem a Juli-féle szálra fókuszál, ezért a Tangónál sebesen el kellett varrni a szálat, ez pedig egy csomó, az akciót vagy horrort megszakító visszaemlékezésbe és videóba torkollott, melyektől a dramaturgiai egység megbomlik, egy jó, de semmiképpen sem kiváló élményt varázsolva a képernyőre.

Félreértés ne essék, a Consequence így is bőven ajánlott csomag, főleg, hogy sok más játékkal ellentétben az Evil Within fejlesztői tényleg értik, miről is kéne szólnia a letölthető tartalmak üzleti modelljének. Juli kalandjai kicsit eltérő fényben világítják meg a program univerzumát, és együttesen a szóban forgó második pakk egyensúlyproblémái ellenére is kerek egészet alkotnak, és akkor a remek pályákat vagy a még az alapjátékot is megszégyenítően véres jeleneteket nem említettem. Egyedül az bosszantó, hogy tudjuk, hová lyukad ki a DLC, tekintve pedig, hogy a harmadik kiegészítő a Keeper nevű szörnyetegre koncentrál (tudjátok, az a széffejű rondaság), már az sem derül ki, hogy mi történt a TEW különös, izgalmas eseményeket előrevetítő záró képsorai után. Na, sebaj, majd a második részben, amit remélhetőleg ugyanolyan odaadással készít el a Tango, amilyennel az első részt is.

Sokkal egyedibb e DLC felütése, mint az előzőé, de azért nem vágtuk magunkat hanyatt tőle. Korrekt bővítmény, semmi több.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Tango Gameworks

MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i7, 4 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 50 GB HDD, 64 bites Windows

ÉRTÉKELÉS

Korrekt DLC látványos bossokkal, vérrel és kerek befejezéssel.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

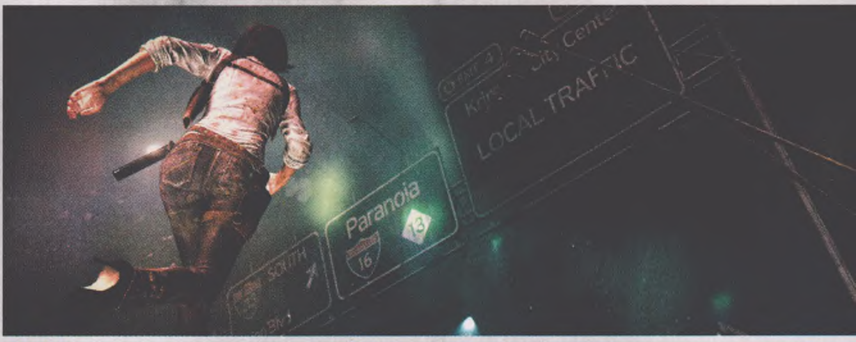
PRO

A TEW világába Julival visszatérni másodszorra is hátborzongató élmény.

KONTRA

A Consequence tartalmilag már nem olyan egységes és eredeti, mint az Assignment volt.

70%



83%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, vagyis az Evil Within tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket!

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/evil-within

SANCTUARY RPG BLACK EDITION

[IRTA STINGER]

Hiztosan sokaknál tele a Steam kuckó padlása a roguelike és indie szerepjátékok táborát gyarapító szoftvercsomagokkal, de a júniusi horogra akadt fura szerzet egészen biztosan nem hasonlítható egyik korábbi zsákmányhoz sem. Monokróm monitorokat előkészíteni, támadnak az ASCII katonák!

Fura egy szerzet a Sanctuary RPG: Black Edition. Egy dolog, hogy egyesíti a roguelike, a dungeon crawler és körökre osztott szerepjátékok erényeit, de száműzi a jelenkor rákfenéjének számító poligonok és pixelek keltette mesterséges feszültséget oly módon, hogy ASCII-karakteres formában idézi meg a szöveges kaland- és szerepjátékok aranykorát, méghozzá SID-szerű chiptune-ba bújtatva. Bizarr? Az. A mai generációra jellemző színes-szagos felület hiánya elsőre rendkívül puritánnak tűnhet, ám a harmincas éveiket taposó kockáknak egykoron bizony az írott szöveg volt a szárnyaló képzelet féktelen doppingszere. No, azért nem a „Neil üti részeg punk – használ Ásó"-szerű szöveges interpreterekre tessék gondolni: a Sanctuary könnyed, mondhatni modern, ám számtalan variációban űzhető mechanikája ennél azért sokkal talpraesettebb, és a beépített tutorialnak hála könnyedén meg is tanulható. Mégis, a szöveges kalandjáték egyik legszembetűnőbb erénye a humora: feltehetően már a mókás ASCII-monsztákért sem kellett a fejlesztőknek a szomszédba menni, de az üresjáratok közben olvasható írott szöveg ereje a találó és jópofa tippekkel, aktualitásokkal könnyedén passzol a gyakran még önmagát is kifigurázó történet összképébe.

KARAKTERES

Mivel a külcsín meglehetősen könnyed, az erőforrásokat nyíltan a tartalom hizlalásának szentelték: relatíve gyorsan, de akár a statpontok útvesztőjében eltévedve is megteremthetjük a mindenkit megmentő nagybetűs hősünket, hiszen az öt kaszt (barbár, paladin, bérgyilkos, varázsló, druida, ranger), kilenc faj és egyedi skilljeik egész armadája sorakozik az elosztható pontjainkra várva. Töprenghetünk ugyan a pontok elosztásán, de a legfontosabb kérdés úgy is az lesz, hogy bevállaljuk-e a permadeath elrettentő erejét, vagy csak a kevésbé fájó softcore-gyengélkedőben toljuk végig a játékot. Bár előbbi opció csábító, nem ajánlott félvállról venni – a Sanctuary ugyanis variálhatóságának köszönhetően iszonyú módon képes kitolni a játékossal, és ezt még csak nem is titkolja. A variációk mélységét jelzi, hogy a fejlesztők elmondása szerint bő 10.000 órányi munka áll a kockadobásokat szimuláló játékmenet mögött, amely már a karaktergeneráló képernyő sokoldalúságában is nagyszerűen hozza az AAA-kategóriás RPG-k hordozta szabadságfokot, már ha észben tartjuk, hogy az ott leírt sajátosságok ténylegjátékmenet részét képezik majd.

A mellékelt fotókat elnézve egyébként biztosan úgy tűnhet, hogy valami csúnya tréfa áldozatai vagyunk a karakteres szövegszerkesztővel összefirkált képernyővel, de az igazság az, hogy mindvégig logikusan felépített statképernyőket kapunk a csetepatékhoz, nem beszélve az ASCII tábla által ábrázolni próbált furfangos ellenfeleinkről, vagy a küldetésünk épp aktuális helyszínéről. Mivel a Sanctuary a térkép nélkül összeláncolt felfedezés és lootolás szabadságát a dungeon crawlerektől, harcmodorát a körökre osztott játékoktól kapta, utóbbival kerülhettek bele a lehetséges akciók közé az olyan varázsszavak, mint a repozíció, a lánctámadások, a státuszjelzők megléte (mérgezés, bódítás, sokk stb.) , vagy a kíméletlen ultratámadások: ha ügyesen, fél szemünket a HP/MP értékeken tartva játsszuk ki az ütőkártyáinkat, nem okoz gondot, hogy egy idegesítő terminál, vagy az élőhalott csontvázsereg néz-e velünk ASCII-szemet, az XP garantált lesz.

A Sanctuary RPG után talán újradefiniálhatjuk az "oldschool / retró szerepjáték" fogalmát...

DISZKONT ÉLMÉNY

Persze a Sanctuary nemcsak a harcból áll: jobbá kalapálhatod a fegyverzeted a kovácsnál, barangolhatsz legendás felszerelések után kutatva, lógathatod a lábad a helyi lokálban, trenírozhatod magad az Arénában és a könyvtárban, de még az elmaradhatatlan kocsmárostól is becsúszhat egy-egy combos küldetés, azaz mindent megtalálsz benne, ami egy jó RPG ismérve. Menj vele egy próbakört és belátod magad is: a Black Shell játéka a legjobb példa arra, hogy nem szükséges milliós poligonszám egy jópofa és izgalmas történethez. Sőt, még pixelek sem kellenek. Csak egy remek ötlet és karakterek, amelyek mesélnek – még ha ASCII-ból vannak is. ◻

ADATOK

KIADÓ
Black Shell Media

FEJLESZTŐ
Black Shell Games

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 512 MB RAM, 200 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fogyasztása dózisokban javasolt, így ideális a szürke hétköznapok gyors felrázásához.

GRAFIKA: **-**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Szellemes beszólások, kombinálható és gyors lefolyású csaták, meglepően magas variafaktorral.

KONTRA
Sokakat elriaszthat a puritán külső vagy a hosszú távon kissé zavaró prüntyögés, de ez hozzátartozik a korszak sajátosságaihoz.

85%

```
> Your Guardian is currently out of ENERGY.

  HP: <GUARDING>   ATK: 39 - 58
    [>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>] <NUMBING>

> Lesser Drake has BASHED your exposed arm for 103 damage.

  HP: <HIDDEN>   ATK: 114 - 190   MP: <99/99>>>>>>>>>>
 [ ][>                  ][< >>>>>>][              ] [+HP][EXPOSE<2>][POISON<4>]
```

```
> You have HIT Spanner with 351 damage!

  HP: <GUARDING>   ATK: 519 - 779
    [>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>                ] <<LINKED>> <FAST+>

> Spanner has WOUNDED you for 522 damage.

  HP: 756 / 1742   ATK: 91 - 151   MP: <101/101>>>>>>>>>>>
    [<<<<<<<<             ][< >>>>>>] [+HP][+HP][B<2>][W][E]

+--------------------------------------------------------------------------+
 [1] Divine Rend      (Starter---)    ( No MP, 100% ATK, Restore 174 HP)
 [2] Reckoning        (Starter---)    ( No MP, 160% ATK)
 [3] Righteous Slash  (Starter---)    (-10 MP, 40% ATK)
 [4] -Ensnared-       (----------)
 [ ] (Locked - 20)
 [ ] (Locked - 20)
 [Q] Riposte          (----------)    (-30 MP, Deals 1803 Damage)
 [W] Activate Barrier (----------)    (-20 MP, Reduces Incoming Damage)
 [E] Chrono Capture   (----------)    (  -ULT, Capture HP and MP)
 [R] -Not Ready-      (----------)                       [5] Break Free
+--------------------------------------------------------------------------+
```

Nem, nem mi zoomoltunk bele túlságosan a képekbe, a játék tényleg így néz ki, és pont ez benne a legjobb!

Wolfenstein® The Old Blood

[ÍRTA JOHNBART] **B.J. Blazkowicz visszatért, a '60-as évek náci világbirodalma helyett viszont ezúttal „természetes környezetében", az okkult erőkkel átszőtt második világháborúban küldi harcba a MachineGames. De vajon elég volt egy év felkészülési idő a misszióra?**

Remek érzékkel nyúlt tavaly májusban a Wolfenstein-univerzumhoz az uppsalai MachineGames, a The New Order (WTNO) ugyanis egyszerre idézte meg a klasszikus Wolf-játékok régimódi akciódús játékmenetét, és frissítette fel annak univerzumát egy rémisztő, mégis magába szippantó retró-futurisztikus disztópiával (hogy a mélyebb karakterábrázolást kapott főhőst ne is említsem). Kíváncsian vártam hát, hogy miként építi tovább az univerzumot az alapjáték előzményeként operáló önállóan futtatható kiegészítő – a The Old Blood (WTOB) viszont sajnos nem durrant akkorát, mint amekkorát durranhatott volna.

A New Order klasszisokkal jobb játék volt, de az Old Bloodnak is megvannak a maga pillanatai.

BEVÁLT MEGOLDÁSOK

Előrebocsátom, hogy a játékmenettel minden rendben: ezúttal is egy régimódi, adrenalindús, és itt-ott már közepes fokozaton is kihívást nyújtó FPS-ről van szó, melyben ismét kedvenc lengyel-amerikai háborús hősünkkel, B.J. Blazkowiczcal lőjük darabokra a szemünk elé kerülő náci hordákat. Utunk fél-lineáris (azaz zárt, de több útvonalat tartalmazó) pályákon át vezet, melyeken az elénk kerülő seregtesteket pár kivételtől eltekintve lopakodva és frontálisan letámadva is eltakaríthatjuk.

A fegyveres harc és az irányítás most is elsőrangú: az akció élvezetes, a közelharci padlóra küldések és a késdobálás éppúgy kézre áll, mint két gépkarabéllyal a kézben kaszálni. A mozgáskultúrával szintén nincs gond (bár elég zavaró, hogy az elszórt lőszert, kötszert és páncélt átsétálás helyett még mindig külön gombbal kell felvenni): Blazko továbbra is gyorsan szedi lábát, a taktikus kihajolások és a fél-lineáris pályatervezésből elérhető kerülőutak pedig kellemes taktikai ízt visznek az ütközetekbe. A siker, főleg nehezebb szinteken, most is az állandó mozgásban, az alkalmi fedezékhasználatban és a szituációnak megfelelő fegyverek használatában rejlik.

Utóbbiaknál pedig némi kötelező vérfrissítés is történt. Nagy újításokra persze ne számítsunk, főleg az alapjáték hatvanas évekbeli ketyeréinek második világháborús változatairól van szó: lefűrészelt csövű vadászpuska, automata sörétes, jelzőpisztoly formájú rakétavető, illetve a Return to Castle Wolfenstein (avagy RtCW) FG42-jére hajazó Bombenschuss távcsöves puska adja a kínálatot. Megfelelő mértékű sci-fi hiányában az alapjáték Laserkraftwerkjét is nélkülöznünk kell: a prequelben két (összeszerelhető) csőkulcs lesz az univerzális eszközünk, amivel az ajtó- és koponyanyitáson túl az előre meghatározott helyeken szétverhetjük vagy megmászhatjuk a falakat.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
MachineGames

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

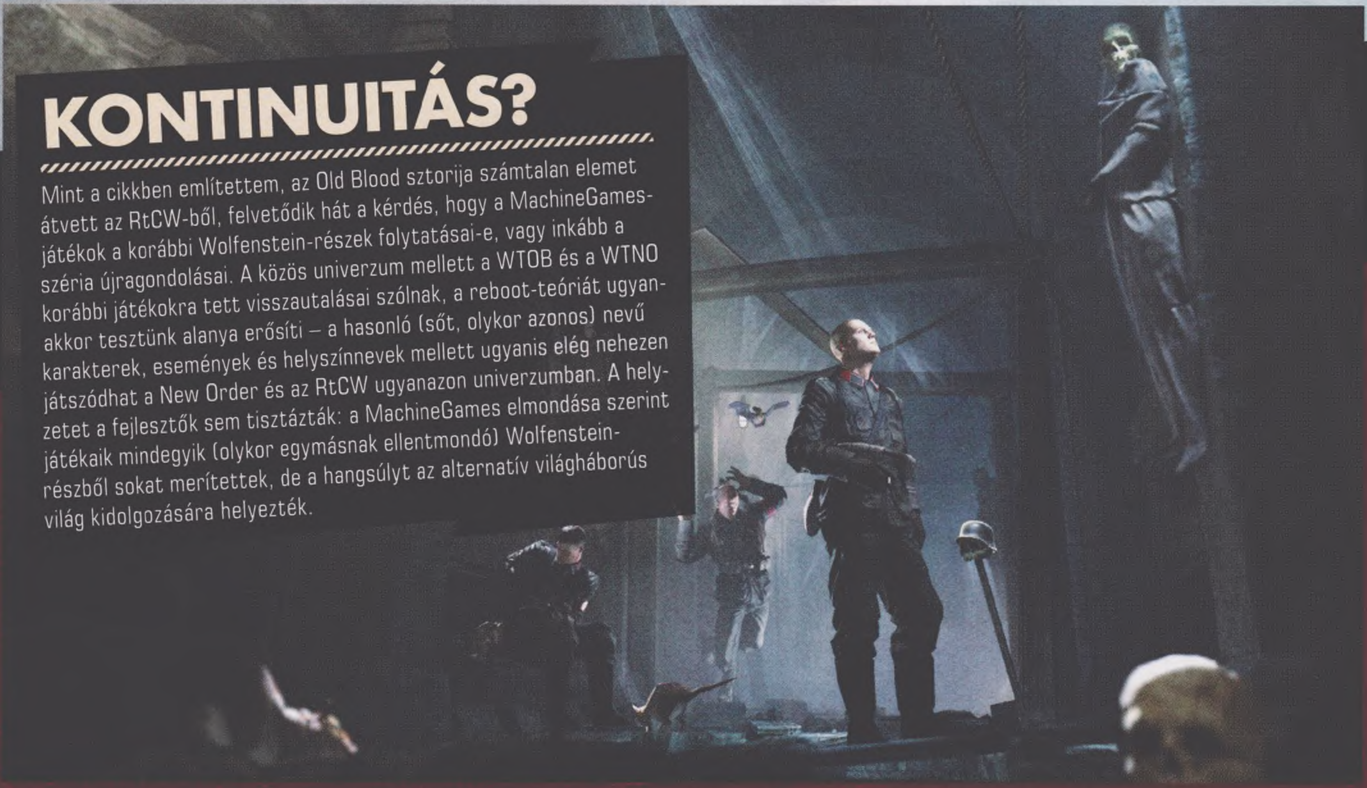
Return to Castle Wolfenstein
2001 (ACTIVISION)

Wolfenstein: The New Order
2014 (BETHESDA)

KÉMEK A SASFÉSZEKBEN

Az akció tehát hozza az elvárt szintet, a probléma ott kezdődik, hogy a MachineGames ezúttal csak ott brillírozik (és ez is főleg az alapjáték érdeme), a WTNO komor, disztópikus, mégis magával ragadó világának és narratívájának nyoma sincs. A történeti deficit egyrészt az alaphelyzetből fakad, a kiegészítő ugyanis közvetlenül az alapjáték prológusa előtt játszódik (Deathshead tengerparti erődítményének felkutatásáról szól), ami rögtön kiöl minden feszültséget a játékból, mivel a végkifejlet így adott. Önmagában ez még persze nem annyira probléma, az alternatív 1946-os világháborús miliő ugyanis szintén csalogató felállás, ami kiváló alap lehetne egy,

Látványos helyszínből ezúttal meglehetősen kevés van, de azért ezt a porig égő falut elég nehéz lesz elfelejteni!



KONTINUITÁS?

Mint a cikkben említettem, az Old Blood sztorija számtalan elemet átvett az RtCW-ből, felvetődik hát a kérdés, hogy a MachineGames-játékok a korábbi Wolfenstein-részek folytatásai-e, vagy inkább a széria újragondolásai. A közös univerzum mellett a WTOB és a WTNO korábbi játékokra tett visszautalásai szólnak, a reboot-teóriát ugyanakkor tesztünk alanya erősíti – a hasonló (sőt, olykor azonos) nevű karakterek, események és helyszínnevek mellett ugyanis elég nehezen játszódhat a New Order és az RtCW ugyanazon univerzumban. A helyzetet a fejlesztők sem tisztázták: a MachineGames elmondása szerint játékaik mindegyik (olykor egymásnak ellentmondó) Wolfenstein-részből sokat merítettek, de a hangsúlyt az alternatív világháborús világ kidolgozására helyezték.

a WTNO-ban átélt kaliberű történethez, a brigádnak azonban úgy tűnik, sem ideje, sem szándéka nem volt a világbővítéshez, ehelyett az RtCW-t gondolták újra.

Az Old Blood története ugyanis megdöbbentően hasonlít a 2001-es elöd első küldetésére: a helyszínek (a Wolfenstein kastély és annak függővasútja, vagy Paderborn és Wulfburg falvai), egyes karakterek (Kessler, Agent One, és az egyik fő ellenlábas náci archeológus, Helga), de még a sztori kulcselemei is onnan érkeznek. Ezzel persze nem is lenne baj, ha az újragondolás megállna a saját lábán (elvégre máig az egyik legkedveltebb epizód az ihletforrás), a narratíva célja viszont érezhetően csak az egyes nosztalgiabombák összekötése, aminek a sztori issza meg a levét. Az új karakterek kidolgozatlanok és keveset szerepelnek a képernyőn, az előző rész világát remekül építő elszórt feljegyzések pár kivételtől eltekintve elég semmitmondóak, az első személyű átvezetők zöme rövid és hangulatlan, a hangsúlyos okkultista szál és a játék vége felé érkező fordulat pedig nem csak nevetséges, hanem szembe is megy a WTNO-ban felépített, természetfelettit nélkülöző sci-fi univerzummal. Végezetül ott vannak a szem előtt lévő easter eggek és pár banális párbeszéd is, amik sikeresen kizökkentik a komoly mederbe terelt sztorit: a WTOB hol könnyed kalandfilm, hol komor háborús dráma, de hangulatában semmiképpen sem konzisztens (amit egyébként az elég szerencsétlen, B-filmes hangulatot sugalló előzetesek is tetőztek).

SZŰK UTCÁBAN MINDEN SÖRÉT CÉLBA ÉR

Hangulatában és történetében így a kiegészítő egyértelmű visszalépés a WTNO-hoz képest (amin a játék vége felé meghozandó, tét nélküli döntés sem segít), a WTOB azonban technikai fronton sem virít. Jó, ezen a téren az alapjáték sem volt flott, de a New Order legalább egy látványos, egyedi, és változatos retró-futurisztikus képi világgal ellensúlyozta az id Tech 5 motor gyengeségeit, a kiegészítőnek azonban ezt sem sikerült újráznia. Noha a Wolfenstein kastélyt és annak függővasútját adó pálya remekül sikerült, több látványos helyszínre nem futotta: utunk java szűk folyosókon és zárt utcákon vezet, a játék végi temető pedig a legolcsóbb horrorfilmből is érkezhetne – agyafúrt titkos helyeknek viszont legalább nincsenek híján az egyébként 45-50 perc alatt lenyomható szintek, érdemes hát nyitott szemmel járni. A pályák terén ellenben kellemes újítás a Challenge mód, amely nyolc (az egyes fejezetek legizmosabb tűzharcain alapuló) pontszerző és medálosztogató kihívást tartogat, az azonnal vérre vágyók így a sztori kitolása után is rögtön az akció sűrűjébe vethetik magukat. Nem fognak csalódni viszont az ős-Wolf kedvelői sem, az előd egyetlen Wolfenstein 3D-easter eggjével szemben ugyanis ezúttal minden pályára jutott egy, az eredeti játék valamely szintjét feldolgozó rémálom-ciklus.

Az MI szintén nem sokat változott: teszik a dolgukat, igyekeznek fedezékről fedezékre vonulni és oldalba vagy hátba kapni becses személyünket – nem rosszak, de nem is kiemelkedők, szemben a bossharcokkal, amik viszont elég fantáziátlanra sikeredtek (az egyikről konkrétan puszta kézzel kell leszedni a páncélzatot miközben rommá lőjük, a másiknál pedig egyetlen gyenge pontot kell szórni, és közben a csapásait kerülgetni). Ami a zenét és a hangokat illeti, teljesen rendben vannak: előbbi remekül aládolgozik az összecsapásoknak, utóbbi pedig a MachineGamestől megszokott módon minőségi munka, náci ellenfeleink így ezúttal is autentikus német nyelven kommunikálnak egymással (és sokszor velünk is).

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT?

Noha pár téren eléggé lehúztam az Old Bloodot, le kell szögeznem: bár hangulatilag gyengébb a játék, az akció ezúttal is teljesen korrekt, összességében így élveztem a kiegészítővel eltöltött cirka nyolc órát. A durván hatezer forintért beszerezhető pakk így ár/érték arányban azért hiányosságai ellenére is egész jó vétel, a Wolfenstein-rajongók és az öreg FPS-rókák bátran rápróbálhatnak Blazko új bevetésére, noha visszafogott elvárásokkal: a New Order 1946-os prológusa ugyanis egymaga látványosabb és hangulatosabb, mint a teljes világháborús kiegészítő.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500 vagy AMD FX-8320 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon HD6870 VGA, 38 GB HDD

Jó ár/érték arányban támadó önálló kiegészítő, ami viszont semmit nem ad hozzá a New Orderben felépített világhoz.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Elődjéhez hasonlóan remek tűzharcok és titkokkal teli, változatos, fél-lineáris pályatervezés.

KONTRA

Felszínes, összecsapott történet, zömében szűk, labirintusszerű pályák, a játékmenet pedig szinte semmit nem változott a New Orderhez képest.

73%

[ÍRTA **OLDERN**]

Ha nosztalgiával telve gondolsz vissza a kilencvenes évek elejére, amikor a szombat délelőtti külföldi adók rajzfilmjei jelentették a megváltást, akkor vess egy pillantást erre a játékra: a Chroma Squad a sentai zsáner előtt tiszteleg, nem is akárhogyan!

Egészen meglepő kettősséget vélek felfedezni mostanság a videojátékok frontján, legyen szó akár a nagy AAA-fejlesztésekről, akár az indie darabokról. Rengeteg fejlesztőcsapat fut a bejáratott trendek után, kemény versenyhelyzetet teremtve, amiből szinte lehetetlen kitörni. Aztán amikor megszületik a következő nagy kitörés, akkor mindenki szalad a hirtelen divatossá vált új műfajok, megközelítések után. Pedig kellene, hogy létezzen másik út, egy olyan, ahol egyszerűen csak tényleg egy nagyon jól kialakított álmot próbálsz megvalósítani, kerüljön, amibe kerül. Ennek az útnak az egyértelmű követője a Chroma Squad. A fejlesztők álmodtak egy játékot, amiben az átalakulós-misztikus-szuperhősös tévésorozatok hangulatát élheted át, de a produkciós oldalról.

ADATOK

KIADÓ
Behold Studios

FEJLESZTŐ
Behold Studios

MŰFAJ
sRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

The Banner Saga
2014 (VERSUS EVIL)

Blackguards
2014 (DAEDALIC)

DUPLA ADAG RETRÓKOKTÉL RENDEL

A feldolgozott téma iránti rajongás már az első pillanatban nyilvánvaló: a pixel art hagyományait követő grafika az SNES-korszak legjobbjait idézi, az akkor látottaknál jóval nagyobb felbontásban (olyan animációkkal, effektekkel, kameramozgással, amire azért a régi gépek nem voltak képesek). Olyasfajta „álretró” ez, amit elnézve egy pillanatra sem tűnik gáznak a vizualitás, sőt, épp az ellenkezője jut eszünkbe: a látvány összességében a hatalmas pixelek ellenére, vagy éppen azért simán fantasztikus élményt alapoz meg.

A hiányosságok ellenére a Chroma Squad rettentő stílusos és hangulatos darab lett!

És ha már szuperlatívuszokban beszélek, nem mehetek el szó nélkül a játék zenéje mellett. A vokált tartalmazó főcím mintha csak egy animéből pattant volna elő, a játékban hallható dalok pedig már-már a tökéletesség határát súrolják, a Megaman-jellegű szintetizátoros prüntyögés vonalából. A legjobb bennük az, hogy pontosan ott és pontosan úgy váltanak a zenék lightosból kőkemény bosstémába vagy harcias dalba, ahol és ahogy azt a játékmenet megköveteli – és néhány óra játék után magadtól dúdolni fogod a nótákat, ezt szinte garantálom. A körítés tehát mindenképpen első osztályú, kivéve persze, ha utálod a retrót.

A Chroma Squad egy csapatalapú stratégiába öltött menedzserszoftver, ahol ötfős szupersztárcsapatoddal több szezont forgatsz le egy átalakulós, harcolós „sentai” jellegű sorozatból, a részek között pedig minden olyan feladatot ellátsz, ami az ilyen produkcióknál kell: kosztümök készítése, a színészek képességeinek menedzselése, a stúdió fejlesztése, marketing, rajongókkal való kapcsolattartás – tehát kvázi minden, amit reálisan bele lehetett tenni egy ilyen jellegű játékba. Azért a mélységnél egy egészen pragmatikus megközelítést alkalmaztak a fejlesztők, tehát akárhány elemet is kell tutujgatnod, egyik funkció sem zökkent ki a játékmenet fő folyamából – ha ugyanezt a Civ mellékszálaként valósították volna meg, akkor egészen biztosan négyszer ennyi opció és két nagyságrenddel több járulékos teendő vár rád. Az arány így nagyjából 75:25 lett, a harcok javára.

KAMERA, FÉNY, CSAPÓ!

Az egyes tévéepizódok egy vagy több miniküldetésből állnak, minden egyes megbízásban speciális kondícióknak kell eleget tenned: élj túl x körön át, győzd le a főellenfelet, pusztíts el minden opponenst, satöbbi. Ha játszottál már a Final Fantasy Tacticsszal, vagy valamelyik Disgaea játékkal, akkor pillanatok alatt

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MECHA TUNING

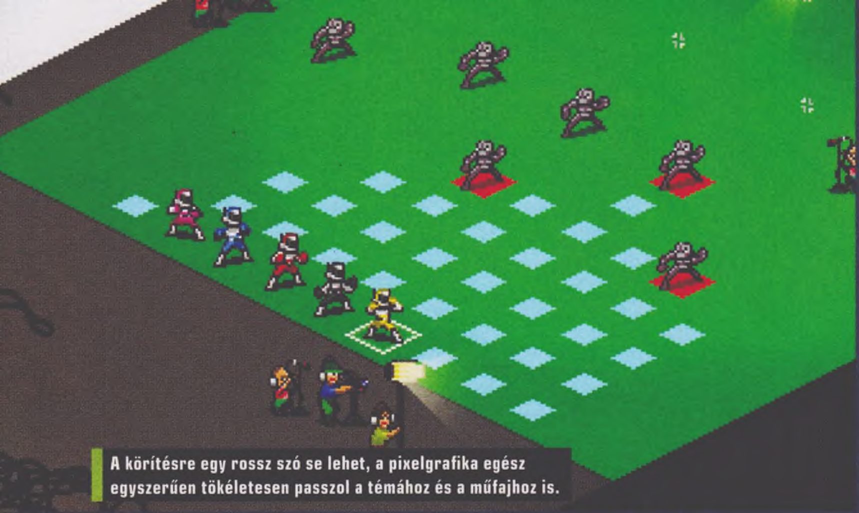
Akár tetszik, akár nem, a mechás harcok megkerülhetetlen részei a játéknak. A főmenüben ott van a mechaépítés lehetősége is, ezt pedig érdemes alaposan kihasználni, ha nem akarsz idegbajt kapni a későbbiekben. Koncentrálj a még több életerőre, a mecha találati esélyeit növelő támadásokra. Túlzásba esni sem kell, hiszen ugyanazokból a cuccokból építesz mechát, amiből a karaktereket tuningolod!

TEAMWORK ÜBER ALLES

A csapatmunka kihasználásával olyan taktikai opciók nyílnak meg gárdád előtt, amelyekkel az elsőre lehetetlennek tűnő harcokat is simán megoldhatod majd. A pályák mérete például lehetővé teszi, hogy gyorsan izoláld a gyengébb ellenfeleket, körbevedd a bossokat, vagy épp megmentsd az első pillantásra elérhetetlennek tűnő társakat is. A lényeg: a sorozat öt szereplőről szól, számolj tehát mindannyiukkal!

KRAFTOLJ OKOSAN

A játékban lehetőséged lesz arra, hogy tényleg olyan cuccokat építs karaktereidnek, amilyeneket csak szeretnél. Ez azt jelenti, hogy ha egy embered a counterattackra és a dodge-ra épít, míg a másik a speciális támadásokra, akkor mindketten egészen más geart követelnek meg. Ezt a kraftolásból és a boltból ki tudod nekik alakítani – csak ne ész nélkül tedd mindezt! És végül: a ritkaság nem minden!



A körítésre egy rossz szó se lehet, a pixelgrafika egész egyszerűen tökéletesen passzol a témához és a műfajhoz is.

otthon leszel – bár ezen címek összetettségére és játékidejére itt ne számíts. Vannak azonban olyan elemei a játéknak, ami miatt simán megállja a helyét az sRPG-fronton. Itt van rögtön a rendező és a nézőszám: a leforgatott epizódok akkor sikerülnek csak igazán jól, ha hallgatsz a direktor utasításaira, illetve ha változatos mozdulatokkal nyersz, nem csak a sima alaptámadásokat spammeled.

Kezdetben még át sem alakulhatnak hőseid, általában egy elejtett ellenfél vagy egy teljesített rendezői kérés kell ahhoz, hogy kezdődhessen az „igazi" bunyó. Minden karakter saját specializációjának megfelelő pluszképességeket kap (gyógyító, defenzív és offenzív képességek egyaránt vannak), ezenfelül pedig mind hozzáférnek a csapatmunka gombhoz is. Ez két funkcióval bír: egyrészt az egyik karaktert csapatmunkába állítva a másik jóval távolabb mozdulhat, hiszen felpattan a másik hátára, így áthidalva a távolságokat. Másrészt: ha egy karakterrel támadsz úgy, hogy mellette csapatmunkára állított társak vannak, akkor mind ütnek – ha pedig az összes erre van állítva, akkor jöhet a Végső Támadás, külön speciális effekttel és zenével. A közönség imádni fogja!

TÚLTOLNI A RAJONGÁST

Ha egy sorozat elég sok szezont él meg, akkor általában eljön az a pont valamelyik karakter számára, amikor már nem normális szereplőként gondolsz rá, hanem önmaga egyre kevésbé jól sikerült paródiájára. Hogy ez pontosan minek köszönhető, azt nem tudni, de akarva-akaratlanul a Chroma Squad egyik eleme is sajnos átesett a tisztelgés helyett a paródia oldalára – és nem feltétlenül a jófajta paródiára gondolok.

A hatalmas, város méretű mechákról van szó, a játékban meglepően gyakran ismételt mechaharcok ugyanis az egész prezentáció legszörnyűbb aspektusát képviselik. Sőt, ha így jobban belegondolok, az egyetlen vállalhatatlan elemet, minden más ugyanis teljesen jól működő, szórakoztató rendszert képez. Mi a gond a mechákkal? Először is: nem használják a játék harcrendszerét. Külön képernyőn felváltva cselekedsz előbb te a gépeddel, majd az ellenfél. A mechád felszerelésétől függően speciális támadások, ütések és védekezés opciója vár, az ütések azonban minden további „kombó" során egyre nagyobb eséllyel mennek félre, hogy aztán az ellenfél következzen. A védekezést egy interaktív csík dobná fel, ha normálisan működne – de igazából mindegy is, hogy tökéletes időpontban kattintasz-e az egérrel, a karaktered általában akkor is ugyanúgy elég masszív sebzést kap. Az egész roppant frusztráló, főleg azért, mert a mechád fejlesztése ugyanúgy feléli a nyersanyagaidat, mint a karakterek tuningolása, feleslegesen osztva meg az erőforrásaidat és a figyelmedet. Értem én, hogy a mechák kihagyhatatlanok, ha egy Power Rangers-jellegű show-ról van szó, de lehetett volna mindezt úgy is tálalni, hogy ne vegyen el időt és energiát a játék többi csatájától – vagy ha már így történik, akkor sokkal jobb játékmenetet kellett volna megalkotni e részekhez.

A Chroma Squad nem hibátlan játék, ez tény. A rosszul sikerült mechás szekcióktól eltekintve is akadnak problémái. A játék nehézségi foktól függetlenül a „vérlázítóan könnyű" és „frusztrálóan nehéz" között ingadozik, néha egy-egy adott leforgatott részen belül, a grindelés, mint olyan, pedig nem igazán létezik, marad a könnyebb fokozaton való újrakezdés, vagy az összeszedett, hibátlan stratégiázás. A plusz elemek helyett pedig a fejlesztők mélyíthették volna a harcokban használható képességek sorát, mondjuk újabb kasztokkal, vagy még több plusz képességgel – de nem tették, így a játék közepére már átvált az egész enyhe önismétlésbe, hogy csak a változatosabb helyszínek és a szórakoztató történet lendítsen át a holtponton. Az egész játék azonban olyan audiovizuális varázzsal és olyan fantasztikus hangulattal bír, hogy még így is erősen ajánlom bárkinek, akiben csak egy kicsi affinitás van a feldolgozott sorozatok világa, az indie-sRPG-k és a menedzserjátékok iránt.

ÉRTÉKELÉS

OLDERN

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB DirectX 9.0 VGA, 250 MB HDD

Szórakoztató stratégiai játék, aranyos sorozatmenedzselő aspektussal. Kicsit önismétlővé válik pár óra után, de egyedisége tagadhatatlan.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Poénokkal és utalásokkal teli, jól összerakott sRPG-alapok, fantasztikus körítés.

KONTRA

sRPG-mércével mérve túl rövid és egyszerű, a mechás részek nem sikerültek jól.

78%

FŐ A NÉZETTSÉG!

Az epizódok csatái között megbúvó metajáték lényege, hogy minél több rajongót generálj. Ezt leginkább úgy érheted el, hogy minél előbb minél több rajongót szerzel. Jobb ideiglenes pénzhiányban lenni sok rajongó mellett, mint fordítva, hiszen olyan marketingest is szerezhetsz, aki gyorsan pénzzé teszi a rajongást. Szóval a lényeg: építsd ki a rajongókat minél előbb, a pénz szinte magától követi őket!

OLVASD A LEVELEKET

A valóságot szimuláló szociális aspektus nem merül ki a részek végén látható véletlenszerűen generált tweetekben, rajongói leveleket is gyakran kapsz majd, amit a stúdió menüjéből érhetsz el. Egészen vicces párbeszédekről, plusz rajongók szerzésének lehetőségeiről maradsz le, ha ezt figyelmen kívül hagyod. A lényeg, hogy válaszolj csak azokra a levelekre, mintha az életed múlna rajta!

HALLGASS A RENDEZŐRE

Nem kötelező teljesítened a rendező által megadott feladatokat, de mindenképpen megéri. Nem csupán azért, mert ilyenkor a nézettség is növekszik, hanem azért is, mert így néha tényleg a megszokott játékstílusodtól eltérően kényszerülsz játszani, ami nagyobb változatosságot, szórakoztatóbb pályákat eredményez. A rendező tehát nem az ellenfeled, hanem egy jó ürügy arra, hogy elhagyd a komfortzónád!

SEMMI SEM BIZTOS

Előfordul majd, hogy látszólag uralod a terepet, aztán a semmiből bukkannak fel újabb és újabb ellenfelek. A káosszal felveheted a versenyt, ha dinamikusan harcolsz, a gyengébb vagy sérült karaktereiddel folyamatosan hátrálva, akár más riválisok felé indulva. Így nem csak időt nyersz, de csapatoddal folyamatosan megoszthatod az ellenséges erőket. Valamit tenned kell, hisz a számbeli előny a szörnyeké.

MAGICKA® 2

[ÍRTA DREAMERINSTINCT] **Négy hosszú év után megérkezett a Magicka folytatása, szóval itt az ideje, hogy újra magunkra öltsük a köpenyt és a fejünkbe húzzuk a varázslókalpagot, hogy hűséges botunkkal útnak indulva újra felrobbantsuk társainkat. Néha azért kérjünk elnézést.**

Eddig szinte az összesen Magicka-játékhoz volt szerencsém. Volt, amit jobban élveztem és volt, amit kevésbé. Azonban a Magicka 2 esetében nem tudom eldönteni, hogy melyik oldalra álljak. Egyes eszközölt változtatások segítenek az egyszeri játékosnak, amíg mások sokat rontanak az élményen.

ESTI MESE

Vlad, aki NEM vámpír, mesél nekünk Midgardról és egy Aldrheim nevezetű mágusképrzőről, melynek tanulói megmentették a világot a pusztulástól, hogy zászlóik alatt egyesülhessen minden ember – jaj, ez egy másik szkript. Szóval a varázslók tették a dolgukat. Egyre több és több akadémiát alapítottak szerte egész Midgardban, míg végül a békés szövetkezés viszályba torkollt. Egy rettentően gonosz erő egymás ellen fordította a mágiahasználókat, és ekkor elkezdődött a Varázslók Háborúja, melynek végére foghíjassá vált a mágusok hada. Eközben Midgard lakosai örvendeztek, amiért végre-valahára nincsenek többé olyan „segítőik", akik a megmentésük közben felgyújtják a kukoricást, hogy télire ne maradjon több tengeri az éléskamrában.

A buli a tetőfokára hágott, fesztiválokat, közös eszem-iszom partikat tartottak, ahova a varázslókat senki sem hívta meg. Aztán egy nap Nostrir, a jós, megjövendölte egy gyermek eljövetelét, aki a Háború alatt elkóborolt energiákat magába szippantva jött a világra. A pici érettségére olyan erőt fog birtokolni, amely véget vethet a világ minden szenvedésének. Ám a prófécia egy árnyról is beszél, amely romjaiba taszíthatja egész Midgardot. Éppen ezért Vlad, aki még mindig nem vámpír, megszakítva több évtizeden át tartó, jól megérdemelt vakációját, hazautazott az aldrheimi kastélyba. Itt összegyűjtött egy csapatot, melynek tagjait megbízta a csecsemő felkutatásával. Azt azonban senki sem tudja, hogyan néz ki a gyerek, milyen nemű és hol találják meg, de hát ilyen részletkérdésekkel minek foglalkozni.

A sztorimód egyik legnagyobb pozitívuma, hogy élvezetéhez nincs szükség az első epizód ismeretére, önmagában is megállja a helyét. Ez nem véletlen, mivel a Magicka 2 az első olyan játék a franchise történetében, ami nem kizárólag PC-re jelent meg, hanem PS4-re is, ennek köszönhetően most már kontrollert is használhatunk az egér és billentyűzet mellett, ha személyi számítógépen játszunk. Ez azonban kevésbé ajánlott, mivel az irányítás nehézkes és sok gyakorlást igényel a billentyűkiosztás miatt, amit a beállítások között nem lehet testre szabni.

MÁGUS CSINÁLNI TŰZ, UFF

A Magicka 2 egyszerre próbálja megreformálni az eredeti játék harcrendszerét és hű maradni ahhoz. A sorozat első darabjában látott varázslási mechanikát csaknem ugyanabban a formájában láthatjuk viszont a második részben: nyolc elemből válogatva, maximum öt kiválasztásával varázslatokat kell kombinálnunk. Az elemek (víz, tűz, élet, halál, jég, pajzs, kő és elektromosság) egyenként is hatásosak, de ha legalább kettőt használsz, sokkal hatékonyabban tudsz védekezni és támadni. Például ha a fagyasztást, a vizet és a halált kevered, akkor mérgezett jégcsapokat fogsz lövöldözni, ami fokozatosan gyengíti az ellenfelet, ha pedig a pajzsot és a követ olvasztod egybe, akkor létrejön egy sziklafal, ami menedéket nyújt a goblinok nyilai elől. A leghatékonyabb azonban mégis az, amikor társaiddal keresztezitek egymás varázslatát, és a két sugarat egybevezetve robbanást idéztek elő. Így tudjátok a legtöbb kárt tenni a környezetben, és ha nem vigyáztok, önmagatokban.

Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy oldunk fel nagy erejű tárgyakat, úgynevezett artifactokat – ezekről később még szót ejtünk – és különböző, magasabb szintű varázslatokat. Ezek az erősebb és hatékonyabb igék sok színben vannak jelen a játékban, kezdve az egyszerű gyorsítómágiával, amely megháromszorozza a sebességed egy rövid időre, az olyan komolyabbakig, mint a meteorzápor vagy a tűzszőnyeg. E varázslatokat vagy betanulod, vagy használod a gyorsgombokat, amelyekhez egy-egy ilyen combos ige van hozzátársítva. Az, hogy az 1-4 számbillentyűk lenyomásakor melyik varázslat aktiválódjon, a görgetősávot előhozva

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Pieces Interactive

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Magicka
2011 (PARADOX INTERACTIVE)

Magicka: Wizard Wars
2015 (PARADOX INTERACTIVE)

Gyönyörűnek ugyan nem nevezhető, de a 3D-s terepre váltás azért nagyon jót tett a sorozatnak. Vannak szép pillanatai!

TIPPEK, TRÜKKÖK

FEGYVERKEZÉSI VERSENY

A főmenüben a nevedre kattintva beállíthatod, milyen felszereléssel szeretnéd folytatni a kalandot, kardok, botok és köpenyek széles választékából válogatva. A kezdetekkor kevés tárgyat fogsz kapni, de a Kaland mód teljesítése közben egyre több darabot oldhatsz fel, illetve találhatsz meg. Ezenfelül ugyanitt beállíthatod a mágusod hangját, aki akár Schwarzeneggerként is megszólalhat. GET TO THE CHOPPA!

NÉZZ KÖRÜL

Játék közben járd be a teljes területet, mert minden egyes pályán szerteszét tárgyak és vicces jelenetek vannak elszórva. Ha csak végigszaladsz egy-egy fejezeten, sanszos, hogy elmulasztod a legjobb botokat, kardokat és a poénbombákat. Később nemcsak bánni fogod a döntést, de a saját dolgodat is megnehezíted, hiszen kellő felszerelés híján nem tudsz versenyre kelni a nehezebb ellenfelekkel.

TÁRSGYÓGYÍTÁS

Senki sem szeret „medikelni" ha akad lehetőség akciódúsabb helyzetekbe bonyolódni, ám a gyógyítás közel sem annyira effektív, ha magadon alkalmazod, mint akkor, ha egy társad teszi. Egy ügyes healer az egész csapatát kihúzhatja a kutyaszorítóból, erről viszont a legtöbben elfeledkeznek. Arra azonban mindenképpen figyelj, hogy a goblinok és más szörnyek zöld csíkját ne töltsd vissza…

KEVERJ, KOMBINÁLJ

Igaz, hogy a több alkotóelemből készült varázslatok már nem olyan hatékonyak, mint annak idején, ennek ellenére továbbra is érdemes használni őket. A harcmodorodtól függően válogass az elemek közül, és így rakd össze őket. Ha védekező típus vagy, akkor a pajzsot és a hideget fogod a leginkább kedvelni, az agresszívabb játékosok pedig a tüzet, az elektromosságot és a követ fogják barátjukként szeretni.

MÉRD FEL A TEREPET

A csaták elején figyeld meg, hogy az ellenfeled milyen elemekkel támad rád. Például ha tüzes nyilak repülnek feléd, akkor használd a tűz + pajzs kombinációt, majd alkalmazd magadon a varázslatot. Ha fizikai atrocitások érnek, akkor a kő + pajzs páros a legnyerőbb. Ezekkel az úgynevezett wardokkal tudsz a legjobban ellenállni a különféle támadásoknak, ráadásul használatuk közben is tudod magad gyógyítani.

MAGOLJ ÉS MEMORIZÁLJ

Fontos, hogy kívülről tanuld meg az összes fontosabb varázslat billentyűkombinációját, például a teleportálást, mert nem mindig lesz időd előkeresni a gyorstárcsáról. A varázslatok beállításakor a rendszer megmutatja az idézéshez szükséges kombinációt, innen bemagolhatod őket. Például a Haste, vagyis gyorsítás varázslat az ASF kóddal érhető el, ami az elektromosság, halál és tűz párosítása.

HASZNÁLD AZ ESZED

Szépen kérek mindenkit, aki online játékra adja a fejét, hogy bármilyen intenzív harc közepén találja magát, NE kezdje el őrült módjára összevissza szórni a meteorokat, vagy egyéb gyilkos módszerekhez folyamodni! Inkább dolgozz össze a többiekkel, bármilyen nehéznek is látszik, ellenkező esetben mindenkinek elrontod az élményét azzal, hogy folyton megölöd a közelben lévőket. Vigyázzunk a másikra!

ÉRTÉKELÉS

DREAMERINSTINCT

GÉPIGÉNY

Intel Pentium G3220 / AMD A4-4000 CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 550 / ATI Radeon HD 5850, 3 GB HDD

Igazi haveri kaland egyedi humorral és magas újrajátszási rátával. Ráadásul az ára is baráti.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

A pazar humor és a jól működő harcrendszer megmaradt. Új Magicka-játékosoknak is könnyen megszokható.

KONTRA

Egyedül semmiképpen sem érdemes belevágni, az online, véletlenszerűen kiválasztott játékostársak pedig nem mindig tudják, mit csinálnak.

70%

beállítható. Egy-egy használatot követően a bűbájt ábrázoló képecske elszürkül, és pár másodpercre használhatatlanná válik. Az igézésen kívül akad még egy barátod, a jobb kezedben szunnyadó kardod; a pengét megbűvölve felruházhatod mágikus erővel, így sokkal effektívebbé téve a kaszabolást.

SOK BANÁN SEMMIÉRT

Most, hogy kitárgyaltuk a sztorit, beszéljünk egy kicsit a Challenge, vagyis kihívás módról! A játék ezen részében egyedül vagy három barátoddal karöltve küzdhetsz meg a hullámokban érkező ellenséges csapatokkal. Összesen hét különböző aréna közül választhatsz, melyek igen változatosak. Akad itt síkság, börtön, erdős táj, de még havas hegyvidék is. Ha túlélitek mind a 20 hullámot, akkor felszerelést és egyéb jutalmakat kaptok. Hogy sikerrel vehessétek az akadályt, vagy éppen még nagyobb kihívás elé állítsátok magatokat, a játék elején választhattok hét artifactot. Ezek a tárgyak segíthetnek a túlélésben, vagy akár az ellenség malmára is hajthatják a vizet.

Sajnos messze nem olyan ötletes és eredeti, mint az első rész volt, de a Magicka-széria még így is különleges maradt.

Az online kooperatív játéknak megvannak a maga veszedelmei. A játékosok nem segítik egymást, inkább csak ész nélkül varázsolnak, elfelejtenek újraéleszteni, és így tovább. Koordinálatlan káosz az egész, de szükséges, mert ezt a játékot nem lehet egyedül végigvinni. Nem tudom, hogy bug miatt vagy másért, de ha egyedül próbálod teljesíteni a kampányt, akkor a rendszer kétszer küldi rád az összes ellenséget. Ebben benne foglaltatnak a minibossok és a fejezetek végén legyőzendő főellenfelek is, ami nem kicsit rizikós. És hogy ez miért baj?

Nos, egyszer büntetés nélkül meghalhatsz, és szinte azonnal újjáéledhetsz, ám miközben ez történik, a rendszer az ellenséges had kellős közepére dob, ahol azonnal szétszednek. Ezt orvosolandó az első installációban kaptál pár másodperc menekülési időt, amikor sérthetetlenné váltál. Sajnos ez kiveszett a Magicka 2-ből, a varázslataid pedig nem olyan erősek, hogy egyszemélyes haderőként kiirtsd az ellen, továbbá az elemkombinációk használata sem annyira hatásos, mint korábban. Csak csapattal vagy képes robbantgatni és megnyerni egy csatát. E sok apróság miatt mondom azt, hogy Magicka 2 az elődjéhez viszonyítva lebutított harcrendszerrel operál.

Ami a kooperatív játékot illeti, az sem piskóta. Ha be akarsz szállni egy online meccsbe, akkor a legtöbbször a fejezet közepén csöppensz be a lobbiba, a szobatulaj elnyomja az átvezetőket, ezáltal nem tudod követni a sztorit. De legalább működik a netkód, ami egy Magicka-játék esetében több mint felüdülés. Rossz hír azonban, hogy a premier idején, csúcsidőben annyira túl voltak terhelve a Paradox szerverei, hogy képtelenség volt bejelentkezni, így lőttek a közös játéknak, ráadásul ilyenkor nem érhetők el az online funkciók sem, a mentéseket pedig külön kezeli a rendszer, azaz az online játékot nem tudod folytatni offline, így bármilyen haladást érsz el, az voltaképpen elveszik. Remélhetőleg mindezt csak a kiadás miatti őrület okozta, és mire ezeket a sorokat olvassátok, már lecsengett a láz.

REKVIEM

Habár a Magicka 2 nem ér fel az elődjéhez, képtelenség teljes szívvel haragudni rá. Sajátos humora még mindig a játék fénypontja, és ehhez társulnak azok az apró-cseprő jellegzetességek, amiket más játékokban nem találsz meg. Ezek továbbra is fellelhetők a második részben, pedig nem az eredeti készítők keze munkáját dicséri a program. Barátokkal és egy jó társasággal így is élvezetes és nagyszerű szórakozást nyújt.

DESTINY

EXPANSION II
HOUSE OF WOLVES

[IRTA WILSON] **Ha nem is övezte felfokozott várakozás a Destiny második kiegészítőjét, sokan mégis azt remélték, hogy a Bungie tényleg beváltja a szavát, és az extra fejlesztési időt az alapjáték és az első DLC által elkövetett hibáik elkerülésére fordítja. Sajnos a végeredmény nem ezt mutatja...**

Az Activision és az alapjátékok árképzése között feszülő ellentét tényéről komplett cikket is lehetne írni, hiszen napjaink legnagyobb kiadója volt az, amely tulajdonképpen PC-n bevezette a prémium árkategóriát. Egy Activison / Blizzard játék ugyanis jelentős összeggel drágább, mint szinte bármi, ami a piacra kerül, annak ellenére, hogy tartalmi extrát gyakorlatilag nem kínál, és a cicoma a Blizzard-játékok esetében kimerül a papírborítású tokban. Ezt a letölthető tartalmak esetében sikerült fokozni: a modern Call of Dutyk által bevezetett, általában 4 pályát tartalmazó csomagok közel annyiba kerülnek, mint egynéhány teljes játék – aki pedig kihagyja, kénytelen az alaptartalomnál maradni. Tiszta sor? Igen. De mi a helyzet egy olyan játék esetében, mint a Destiny, ahol már az alap is súlyos tartalomhiánytól szenvedett, a kiegészítők pedig lényegében befejezik az elkezdett munkát... méghozzá 11 ezer forintos áron?

FELTÚRT ALAPOK

Ennyibe kerül ugyanis a magyar PlayStation Store-on a Destiny Expansion Pass, amely a Destiny két letölthető tartalmát foglalja magába. A sort a decemberi The Dark Below nyitotta, melyben a Hive volt a főszereplő – a csomag három sztoriküldetés, egy új strike, egy új raid és egy kisebb adagnyi Crucible térképpel próbálta kitolni az alapjáték szavatosságát, egyúttal kicseszve mindazokkal, akik súlyos órákat öltek addig a karakterfejlesztésbe, hiszen a Dark Below kvázi használhatatlanná tette a nehezen kigrindelt fegyvereket és felszerelést, teljes egészében lecserélve az addigi fejlesztési rendszert. És a House of Wolves tulajdonképpen pontosan ugyanezt csinálja.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bungie**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Borderlands 2 2012 (2K GAMES)

Destiny 2014 (ACTIVISION)

A különbség a kettő között az, hogy a most bevezetett változtatások inkább előnyére válnak a Destinynek, semmint hátrányára, még úgy is, hogy az, aki a grindelésbe sose vetette bele magát teljesen, kukán fog nézni a most már több mint féltucatnyi valutára és alapanyagra, mivel a Bungie megtartotta azt a jó szokását, hogy semmit se magyaráz el a játék működésével kapcsolatban. Így aki át szeretné látni a meglehetősen bonyolult szisztémát, mindenképp rágja át magát egy-két útmutatón, hogy tisztában legyen az alapfogalmakkal.

Mi változott? Tulajdonképpen a lényeg: a régi tárgyak esetében megnyílt egy úgynevezett „ascend" opció, amely révén mind az exotic, mind a legendary fegyverek és páncélok feltolhatók a maximális szintre – ehhez a legendary kategóriában egy új valutára, az Etheric Lightra, 20 erőforrásra és 750 glimmerre van szükség, míg az exoticnál ugyanez egy Exotic Shardba, 25 alapanyagba, és 1500 glimmerbe kerül. Shardot szerezni szerencsére nem nehéz, Etheric Lightot viszont már annál inkább. Miért jó akkor ez az új rendszer? Mert így nem vesznek el a fejlesztések, megmarad az elért szint, vagyis nem ismétlődik meg a frusztráló helyzet, ami az előző DLC-re váltáskor állt be, és a maximális szint eléréséhez nem kell a Dark Below kriminálisan nehéz raidjét farmolni, hiszen nemcsak az ott megszerezhető felszereléssel érhető el a plafon.

A House of Wolves sajnos nem húzta ki a Destinyt a gödörből: ahhoz várnunk kell az őszi kiegészítőig...

Persze a grindelés, mint olyan még mindig a Destiny szerves része, de az új alapanyagok beszerzésére most már több lehetőség is van a szokásos heti strike-okon túl; az egyik ilyen mód a Prison of Elders néven futó PvE-playlist, a másik pedig a PoE-vonulatot erősítő Trials of Osiris. Előbbi a Bungie által tökéletesített hordázás formuláját hozza át a Destiny világába: egy több szobára osztott arénában kell helytállni a hullámokban érkező ellenfelekkel szemben egy háromfős csapat tagjaként, a végén

A House of Wolves egy új fegyvertípussal is rendelkezik: ez egy gyorstüzelésű pisztoly, olyan, mint egy szteroidos revolver.

FOLYTATÁS ŐSSZEL

Azt már jóval a játék megjelenése előtt tudtuk, hogy az Activision és a Bungie egy évtizedes jövővel számol a Destiny kapcsán, és már az alapjáték kiadásakor kiszivárgott dokumentumban is szerepelt, hogy idén egy nagy kiegészítő érkezik, de hivatalossá csak az év elején vált. A Comet kódnéven futó bővítmény tartalmát sajnos nem ismerjük; a pletykák szerint egy új fegyvertípus, új sztoriküldetések, új helyszínek, új Crucible-térképek várhatók 12 sztoriküldetés, 4 strike, 1 raid és 6 PvP-pálya képében, egyelőre ismeretlen áron, de ha abból indulunk ki, hogy az első kettő, extra tartalmat szinte egyáltalán nem tartalmazó DLC-ért is 11 ezer forintot kértek, talán nem lövünk nagyon messze, ha azt mondjuk: annyiba kerül majd, mint a Destiny...

pedig minden esetben egy bossfight vár ránk. Sok meglepetést ez a mód nem tartogat: nagyon élvezetes, nagyon szórakoztató hordázás, amely remekül kiegészíti a totálisan sablonos misszióstruktúrát, és a randomizáltságának köszönhetően mindig tartogat meglepetést – legalábbis a maximális szintig, ott ugyanis már kötött a felállás. Probléma igazából egy van vele, az, hogy itt is sikerült bevezetni egy új elemet, hiszen a végső bossharc végén mindig van egy hatalmas láda, amit csak egy bizonyos kulccsal lehet kinyitni – és a kulcs beszerzése a játék egyéb részében természetesen véletlenszerű. Valamit valamiért...

CSAPATMUNKA

Éppen ezért is meglepő, hogy a House of Wolves legkreatívabb és legnagyobb jutalommal kecsegtető része ahhoz a Crucible-höz érkezett, amit sokan eleve teljesen elkerülnek, annak meglehetősen ingoványos egyensúlya és néha erősen toxikus játékosközössége miatt. A Trials of Osirisnek azonban mindenképp érdemes esélyt adni: kizárólag péntektől keddig érhető el, ráadásul csak előre megszervezett partival, mivel matchmaking-támogatást nem kapott. Miért? Mert teljes egészében a csapatmunkára épít: két háromfős team küzd egyetlen térképen, respawn nélkül. A cél öt kör megnyerése. A csavar a nyert meccsek számában rejlik: ha sikerül kilencet egyetlen bukott összecsapás nélkül hozni, akkor egy máshogy nem elérhető, durva lootot tartalmazó terem nyílik meg. A Trials of Osiris éppen ezért ultrakompetitív, és a lehető leggyorsabb módja annak, hogy egy kezdő egy életre megutálja a Destinyt, de a magas tétért és a meccsek által kínált hihetetlen adrenalinfröccsért egyszerűen megéri a szenvedés.

Hasonlóan jóra sikeredett a kiegészítő egyetlen új strike-ja, a The Shadow Thief, amely talán az egész Destiny egyik legjobban sikerült eleme, elsősorban azért, mert olyan dinamikára épül, amelyre egy küldetés sem: a legyőzendő boss már a legelején feltűnik, és folyamatosan egyre hátrébb menekül meglehetősen szűkre szabott űrhajójában, így nem hatalmas arénákban, hanem komoly odafigyelésre kényszerítő folyosókon kell valahogy lenyomni a túlerőt. A legelkötelezettebb Destiny-rajongók mégse lehetnek teljesen elégedettek: az még hagyján, hogy nincs új raid (pedig a játékra nagyon ráférne, hogy kapjon minimum 2-3-at még), de még a House of Wolves által kínált „sztori" sem egy olyan dolog, amely akár csak nyomokban is megindokolná az irreálisan magas, több mint 5000 forintos árat, hiszen nettó egy óra alatt le lehet tudni azt a maroknyi missziót, melynek során ismét be kell járnunk a már egymilliószor látott helyszíneket. Gyakorlatilag csak 1-2 új szoba, és nem új pálya van a csomagban, amely kriminális, érthetetlen, és igazából felháborító. Ha legalább csak egy küldetés is emlékezetes lenne, vagy valami olyat mutatna, amit még nem láttunk eddig...

A House of Wolves igazából pontosan olyan lett, mint amit a Dark Below sugallt: kampányról továbbra se beszélhetünk, az áramvonalasított fejlődési rendszert talán senki se kérte, mégis az sült el a legjobban, a raid hiánya, illetve az endgame kiszámíthatósága miatt pedig kijelenthető, hogy a Destiny még az alapjáték árával vetekedő kiegészítőcsomaggal sem egy olyan játék, amin ennyi évet kellett volna dolgozni. Szépnek szép, hangulatosnak hangulatos, de hogy tartalom továbbra sincs benne, az fix.

ÉRTÉKELÉS

Aki tartalmas sztorit vagy új helyszíneket várt, sajnos megint csalódni fog, ráadásul raid sincs. Ellenben az új strike, a hordázás és az egyedi PvP-bővítmény miatt mégis jobb kiegészítő lett, mint az előző volt.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Az új strike kiváló, az új PvP-mód tényleg nagyon egyedi, és a hordázás is nagyon élvezetes.

KONTRA
Nincs raid, borzalmas és nevetségesen rövid a „sztori", és új helyszínt se sikerült felmutatni.

60%

70% TESZT

www.pcguru.hu/teszt/destiny

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, valamint az első letölthető tartalom minden részletre kiterjedő, 2-2 oldalas tesztjére,akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a borítóképek jobb oldalán elhelyezett QR-kódokat, vagy pötyögd be egy böngészőbe az oldalt látható linkeket.

50% TESZT

www.pcguru.hu/teszt/destiny-dark-below

Splatoon

[IRTA MCMACKO] **Amíg a Nintendo hozza a rá jellemző minőségi színvonalat, addig a játékostársadalom elnézi a japán mamutnak, hogy ugyanazokkal a kabalákkal építgesse birodalmát. A Splatoon képében azonban friss univerzum mutatkozik be Wii U-n!**

A Nintendo végre több fronton is olyan újításba vágott bele, amiért a legvadabb N-szamurájok is csak félve mernek imádkozni. Íme, egy új IP, teljesen egyedi figurákkal és utánozhatatlan atmoszférával! És végre itt egy nagybetűs Videojáték is, amely az online csatározásokra éhes gamerek bendőjét is képes lehet megtölteni. A Splatoon elhozza az arénaharcok intenzitását a Nintendo asztali konzoljára, és a legnagyobb örömünkre ezt úgy teszi, hogy közben nem másol másokat, nem lovagol divathullámokat, hanem játékmechanikai szinten is valami újat, valami nintendósat tesz le az asztalra.

SZPLÖCCS-SZPLACCS!

A Splatoon tehát nem más, mint egy arénashooter – a meccsek során azonban itt nem a vér fröcsög, hanem a sűrű, színes festék. Hőseink, az inklingek, abban élik ki fölös energiáikat, hogy összejárnak bandaháborúzni. Az erre a célra kialakított terepeken a fő cél egymás területének átfestése. A négy-fős csapatoknak két perce van arra, hogy a vicces-mesés csatatereket saját színükkel beborítsák, ezzel is mutatva, hogy ki az úr a placcon. A rivális banda festékpacáit természetesen újraszínezhetjük, sőt, kis fickóinkkal tintahallá alakulva magunk is keresztülsuhanhatunk a tintafoltokon. Ezzel meggyorsítjuk a közlekedésünket a pályán, de el is bújhatunk, kemperkedhetünk, megmászhatjuk a befestett függőleges falakat, valamint a hátunkon lévő tintavetőt is pillanatok alatt újratölthetjük. Persze ha már kompetitív játékra ösztönöz bennünket a festékháború, azzal a lendülettel az ellenfeleket is kiiktathatjuk a kezünkben forgatott fegyvereinkkel, de sokszor elég problémát okozunk nekik azzal is, ha taktikusan színezgetjük a terepet, úgyis aszerint megy a meccs végi elszámolás. Az ellenfelek festékfoltjai lassítanak minket, sőt a trutymóba ragadva sebződünk is – ezek a szabályok azonban ugyanúgy a rivális banda tagjaira is érvényesek, így eleve extra fontosságú, hogy kezünkben tartsuk az adott pályaszakaszokat. A hadakozást hihetetlen módon elmélyíti stratégiailag ez a területfoglalós játékmenet; ilyet FPS/TPS arénajátékban nem is igazán láthattunk eddig, úgyhogy nagy pacsi jár ezért a Nintendo EAD belsős munkatársainak.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo EAD Group 2

MŰFAJ
TPS

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Super Mario Sunshine
2002 (NINTENDO)

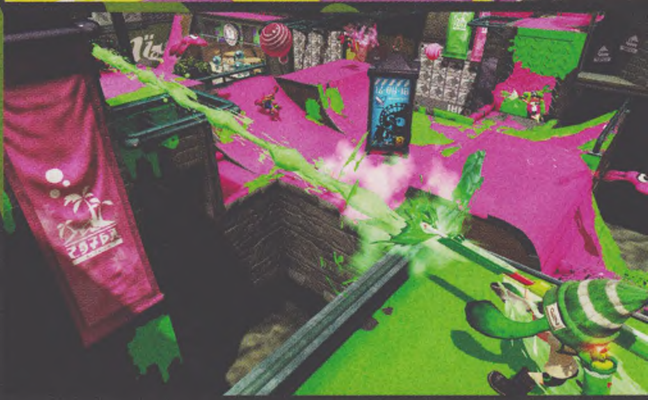
deBlob
2008 (THQ)

INKOPOLISZ TÉGED IS VÁR!

Az arénajátékok jó szokásához híven a Splatoon sem hagyja ki az XP-alapú fejlődés tradícióit. A meccsek során összegyűlt tapasztalat természetesen a szintlépésekhez kell, amivel új fegyvereket, tárgyakat, vagy épp játékmódokat nyithatunk meg. Mindezt Inkopolisz városában, a központi helyszínen fogjuk tudni megtenni, ahol butikokban (a bónuszként csengetett tallérokért cserébe) vásárolhatunk, egy-egy elleni helyi küzdelmet indíthatunk, amiboo figurát olvastathatunk be, de a sikátorokban még egy spéci „boltost" és egy komplett egyjátékos módot is megtalálhatunk. A szólista lehetőség természetesen nem botok elleni küzdelmet jelent, hanem egy akció-platformjáték hibridet, ahol lebegő platformokon, absztrakt világokban kell legyőznünk az Inkopoliszt fenyegető octarian seregeket. A fő mulatságot persze itt is a splattergun fegyverünk jelenti, hiszen a tintánk segítségével fogunk kisebb logikai fejtörőket megoldani (szimplább környezeti feladványokra tessék gondolni), vagy éppen octoszörnyek és főnökök ellen küzdeni rogyásig.

PLASZTIKCSÁPOK

A Splatoon sem maradhat ki az amiibo őrületből, amely gyakorlatilag a Nintendo válasza a Skylanders figurákra. A program viszonylag kedvező áron szerezhető be egy inkling amiibo figurával összecsomagolva, azonban a látványos kis műanyag bábu csak felszínes bónusszal szolgál a játék során. Az NFC közeli rádiófrekvenciás kapcsolattal a kis játékszer megnyit egy új kihívás módot, amely az adott figura (lányka-, srác- és csápos inkling formák) fegyveréhez igazítja az egyszemélyes pályákat. Ezek teljesítésével mondjuk aztán második körben már egész fincsi dolgokat lehet megnyitni, az inkling srác szamurájpáncélja például egészen brutálisan néz ki...



Az egyjátékos mód váratlan, de örömmel fogadott bónusz. Persze azt is látni kell, hogy a kampány összetettség vagy koherencia szempontjából messze nem közelíti meg mondjuk egy Mario-kaland színvonalát, de nem is ez a célja. A játék látványos mivolta pedig pont ezeken a szinteken kerekedik ki. A festékpacák dinamizmusa mámorító vizualitással bír a játék bármely pillanatában, de a mesés környezet és az egységes művészi design leginkább az egyszemélyes módban mutatja meg a foga fehérjét. A prezentáció egyébként megosztó lehet az érettebb játékosok számára: a japános stílussal nincs is probléma, de néhány muzsika, nyivákoló hangeffekt és furcsa karakter kiverheti a biztosítékot azoknál, akik kevéssé nyitottak a szigetországból származó őrületekre. Hiába na, leginkább az ifjú korosztály a Splatoon célközönsége.

A Wii U sajnos nem éppen a multiplayer játékok Mekkája, és ezen várhatóan a Splatoon sem fog változtatni.

SZIVÁRVÁNYOS BANÁNHÉJ?

Talán kicsit erős is lehet a banánhéjon csúszkálás burleszk képeit társítani a Splatoonhoz, mert tényleg egy nem mindennapi darabról beszélünk (ilyenből pedig egyre kevesebbet kapunk manapság a folytatások végeláthatatlan áradatában). Azonban a Nintendo fejlesztői sok szempontból csak kapargatják annak a műfajnak a felszínét, amely mondjuk a PC-s közegben már évtizedek óta eszméletlen népszerűségnek és kidolgozottságnak örvend. Kezdjük mindjárt azzal, hogy a játék minimális flexibilitást sem enged meg meccsek közben. Nem tudunk fegyvert váltani, magyarul amilyen játékstílust, durván értelmezett kasztot választunk a lobbiban, azzal kell játszanunk a körök végéig. A lobbi pedig gyakorlatilag egy zárt, merev rendszer, ahol nincs chat, nincs szavazás a következő pályával kapcsolatban, nem tudod a loadout felszerelésed módosítani, de még csak a Wii U Home gombját sem tudod használni. Addig vissza sem tudsz lépni a hubba, amíg a lobbiból el nem indul a következő meccs. Aztán a gubancok előjönnek az online hadakozás közben is. A súlyozásban egyik-másik fegyver vagy speckó támadás túlságosan is erősnek tud bizonyulni egy másik adott leosztással szemben, a rögzített loadoutok mellett így már láthatjuk is, hogy a pályadesignból fakadó taktikázáson túl másra nem nagyon adnak lehetőséget az EAD-s fejlesztők.

Ha tovább boncolgatjuk az online szekciót, akkor az is hamar kiderül, hogy az öt (igen, jól olvastátok!) kezdő pálya baromira kevés, még akkor is, ha a rangért folyó csatáknál kicsit megvariálják őket a zónavédős játékszabály beemelésével. A tartalom soványságára persze érkezik a gyógyír: a Nintendo állandósítani akarja a programhoz érkező DLC-ket, azonban a kezdőcsomag tartalmi gyengeségei mellett nem mehetünk el szó nélkül, és éppen ezért is fog élesebben a tollunk. Hiába, hogy Nintendo-exkluzív programról van szó, nem tehetünk úgy, mintha nem tudnánk: a többi platformon még free-to-play konstrukciókban is tartalmasabb címeket találhatunk az online fókuszú játékok között mazsolázva.

SZÍNESEBB TINTÁKKAL ÁLMODOM

A Splatoon tehát egyelőre inkább egy remek játék ízelítője, vagy másképpen egy csodás online produkció felszeg ígérete. A Nintendo-zsenialitás természetesen átjárja a program minden porcikáját, és értékelendő, hogy a kiotói óriáscég végre el mer mozdulni olyan irányokba is, amelyekkel eddig még csak érintőlegesen kacérkodott. Ugyanakkor ahhoz, hogy a Splatoon platformoktól elrugaszkodva válhasson igazi mesterművé, kellení fog jó néhány tartalmi bővítés és patch formájában érkező finomhangolás. Aztán fene tudja, lehet, hogy ha fél év múlva visszanézünk majd a játékra, azt fogjuk tapasztalni, hogy a kezdeti problémák elmúltak, a Splatoon szerverei pedig roskadoznak az elégedett játékosok kvartettjeitől. Erre a felvetésre azonban csak az idő tud bizonyítékot szolgáltatni, addig pedig meg kell elégednünk azzal, ami van: egy abszolút kölyökbarát, ötletes, de kissé sekélyes és egyelőre bumfordi megoldásoktól sem mentes online arénajátékkal.

ÉRTÉKELÉS

Online arénaharc, de nem a fragekért, hanem a színes festékkel beborított területekért. Ilyet még nem láttál, az tuti!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Rettentően jól működik a területfestős játékmechanika, nagy odafigyelésről tanúskodik a játék ezer apró aspektusa.

KONTRA

Szegényes pályafelhozatal, kissé esetlen megoldások az online harcok fókuszában; 1-2 patch ráfér még a játékra.

75%

[ÍRTA **MCMACKO**] **A Square Enix sem szeret lemaradni a játékiparon végigsöprő trendekről. A felújítás-karavánra már többször is jegyet váltottak, most pedig a Final Fantasy X/X-2 duó indul ismét útjára. A PS3- és PS Vita-felújítások után PS4-re is megjelent a masszív JRPG-csomag.**

A Final Fantasy játékok mindig kiemelkedő minőséget képviseltek a játékiparban, és nem volt ez másképpen a PS2 masinát megkoronázó tizedik rész esetében sem. A maga korában kisebb csoda volt a játék, gyakorlatilag úgy terelte át a JRPG műfajt a 3D-s megoldások mezsgyéjére, hogy közben filmszerűségével, dinamizmusával és játékmechanikai elemeivel rá is tett egy lapáttal a VII-VIII-IX szentháromságra. Bő egy éve látott napvilágot az első HD-kiadás, amely nemcsak az X alapjátékot, hanem a csajos folytatást és néhány extra küldetést is tartalmazott.

Ha az előző generációban már bepótoltad az újrázást, akkor most nem kell a pénztárcád mélyére nyúlnod, csak ha minden kiadást meg szeretnél szerezni.

A „LEGHÁDÉBB" KIADÁS

Szép magyar nyelvünk megerőszakolásáért ezúton is elnézést kérünk, de lassan már ép ésszel nem tudjuk követni a felújítások újrakiadásának a micsodáját... (Értitek, na!) A Final Fantasy X/X-2 PlayStation 4 verziója viszont itt van, és egyébként tényleg ő a technikai értelemben vett uralkodó. Oké, a tavaly megjelent PS3-as változatnak sem kellett szégyenkeznie (a Vita-verzió textúrái azért hagytak némi kívánnivalót maguk után), de PS4-en még feljebb került a mérce. A modellekre kifeszített textúrák élesebbek, mint valaha, az 1080p felbontással kombinált tapétakészlet szemkápráztató minőségű. Legyen szó városi szakaszokról vagy vadonról, a Final Fantasy X (és a folytatása) olyan igényes kidolgozottsággal bír, amely mellett ma sem lehet rácsodálkozás nélkül elmenni. A készítők most sem izzadtak a 60 fps-ért, a rögzített 30-as értéket viszont szépen hozza a játék. A polírozott összképben a távoli háttérelemek is vállalhatók maradnak, a térbeli értelemben vett egyszerűsítések (például az eleve sprite-ként tárolt díszletek) sem lógnak ki a pengeéles vizualitásból. Bár néhány NPC esetében feljebb húzták a karaktermodellek minőségét, az egyetlen igazi csúfság továbbra is a bámészkodó mellékszereplők minőségében keresendő. De tényleg csak ennyibe tudunk belekötni a látvány szempontjából. Akárhogyan is nézzük, nem kis dolog, hogy egy 1999 és 2001 között fejlesztett program némi ráncfelvarrás után, 2015-ben is vállalható, mi több, varázslatos küllemmel bír. A shadervadászok persze biztos hiányolják majd a bumpolt felületeket vagy a szofisztikált bevilágítási trükköket, de nyilván nem is ők számítanak a játék fő célközönségének.

Ha emlékeztek még a korábbi remasterre, akkor derenghet, hogy Uemacu Nobuo mester muzsikáit újrahangszerelték a HD-kiadáshoz. A rajongók panaszából kiindulva a Square megpróbált ebben az ügyben is lépni egyet, a játékok indításakor így magunk választhatjuk ki, hogy melyik hangzást preferáljuk.

A kiadásakor igazi sokkot jelentett, hogy egy Final Fantasy-játék folytatást kapott, ráadásul kizárólag női karakterekkel.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Square Enix
MŰFAJ
jRPG
MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A Tidus és Yuna legendája ennél csinosabb, teljesebb, „hádébb" nemigen lesz már. Kár, hogy néhány apróság lehúzza a csomag értékét.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Szórakoztat és beszippant, ráadásul grafikailag is ütősebb, mint valaha, és cross-save kompatibilis.

KONTRA
Problémák a véletlenszám-generátorral és a hanganyag kezelésével.

75%

BELÜL (MAJDNEM) MINDEN UGYANAZ

A programok belsejéhez a készítők nem nagyon akartak hozzányúlni, így a rajongók fórumos károgása is sajna hiábavaló volt: az áttekerhetetlen átvezetők maradtak, így ilyen formában a modernizálás most sem teljes körű. Ellenben az FFX jelen változatába bekerült egy csúnya bogár: a motor véletlenszám-generátora furcsamód nem úgy működik, ahogy kellene. A random események teljesen kiszámíthatók, ezzel pedig több mechanikai elem is sérül, legyen szó a harcokról, egyes minijátékokról, vagy a fejlesztés bizonyos aspektusairól. A játékot nem töri keresztbe a hiba, de mindenféleképp bosszantó jelenségről van szó. Ez a dolog elvileg foltozható utólag is, így nagyon bízunk abban, hogy a bakit mihamarabb javítják majd a japán fejlesztők.(Szerencsére a platformok közti mentésekkel át lehet hidalni a problémát.) Hasonló furcsaság, hogy a dallamok újraindulnak a harcok után, ezt a kellemetlenséget pedig az X-2 epizódban is megtaláljuk. Az értékelés pozitív kicsengése úgy állja meg százszázalékosan a helyét, ha bízunk a javításokat tartalmazó patch érkezésében; kár lenne, ha az egyik legjobb FF-epizód csúcskiadása ezen apróságok miatt nem tudna kiteljesedni. Mindezek miatt a pakkot csak azoknak ajánljuk, akik PS3-on még nem szerezték be, és (egyelőre) a fenti problémákkal is együtt tudnak élni.

Toren

[ÍRTA MCMACKÓ] A művészkedős játékok új erőre kaptak az indie térnyerésével, azonban nem minden arany, ami fénylik, szokták mondani. Nos, a Toren első ránézésre fantasztikus ICO-klónnak tűnik, öt perc játék után azonban rájövünk, hogy csak egy közepes utánzat.

Brazília és a videojátékok összefonódása kevés kapcsolódási pontot generált emlékeinkben. Sokszor jártunk már Rio utcáin rendfenntartóként, sőt (ha már indie-fronton keresgélünk), a Papo & Yo egy szürreális utazásra is meginvitált bennünket a favelák közé, ám brazil fejlesztésekről ritkán hallunk – még az utóbb említett cím is Kanadából származik. A Torent fejlesztő Swordtales társasága többségben brazil fejlesztőkből verbuválódott, így dagadt bennünk a kíváncsiság, hogy vajon mire lehet képes egy friss, lelkes, de fejlesztői tradíciókkal nem igazán rendelkező kis csapat. A feladat meglehetősen ambiciózus, hiszen az Ueda-életmű mellé szeretne felmászni a Toren – de vajon van annyi kraft a Swordtales fejlesztőiben, hogy a kultklasszikusok mellé repítsék a játékukat?

TÉR, TORONY, TOREN

Művészeti szempontból a Toren mindenféleképp kiemelkedő darab. Az art design különleges, és minden ismerős látványelem mellé jut néhány egyedi vonású apróság is. A játékkal töltött idő során végig olyan érzésünk van, mintha a grafikusok és tervezők Ueda Fumito és Guillermo del Toro képzeletbeli akadémiáján diplomáztak volna. A történet sem szokványos: Holdgyermek kisasszony különböző életfázisait játszhatjuk végig egy furcsa torony díszletei között, ahol egy fekete sárkány jelenti a világban összegyűlt Rossz esszenciáját. Előrehaladásunk során tudatmódosult álmokban is lubickolhatunk (a platformer-ügyességi szekciók leginkább e szakaszokon domborodnak ki), a magasabb szinten is működő történetet pedig allegorikus mondatokkal és történésekkel kommentálja a játék. Ennek megfelelően oda is kell figyelnünk a részletekre, mert nincs előre megrágva és a szánkba téve az értelmezés. Eddig még rendben is volnánk a Torennel, de sajnos a program a játszhatóság és a technológia szintjén folyamatosan botladozik. Hősünk irányítása nem túl kifinomult, az animáció pedig sokszor zavaros, és a környezeti elemekkel is összeakad, bár később meg lehet szokni a furcsa kontrollt. A rendezés bakijai is végigkísérik a kalandot. A jelenetek sokszor hirtelen, egyik pillanatról a másikra váltanak olyan szituációkba, hogy azt sem tudjuk, merre áll a fejünk. Az álmok sem teljesen konzekvensek, simán elmehetünk olyan szekciók mellett, amelyek nélkülözhetetlenek volnának a kirakós összeállításához. A harc sem mondható kiemelkedőnek, mindazonáltal néhány környezeti fejtörő igencsak jópofa megoldást igényel, ami azért mutatja, hogy a fejlesztőcsapat nem volt híján az ötleteknek. Sajnos a technológiai vonalat is hosszú sorokon keresztül lehetne ekézni. A tesztelt PC-változat összképét a művészi design, nem pedig a játék mögött duruzsoló motor teszi emlékezetessé. A technikai vizualitás körülbelül olyan összbenyomást tesz az emberre, mintha valami korai DX9-es játékkal lenne dolgunk, ahol a fejlesztők nem győznek játszadozni a shaderekkel, de még nem teljesen urai a technológia által nyújtott lehetőségeknek. A PC-s verzió grafikai opciói sem igazán engednek mély betekintést a kulisszák mögé, a „leggyorsabb" (azaz legalacsonyabb minőséget garantáló) beállítást választva minimum tíz-tizenöt évet ugrunk vissza az időben, rettenetes butítások kíséretében.

VEGYEM, NE VEGYEM?

Mivel az ICO-hoz hasonló művészi játékok tényleg ritka hollónak számítanak (pláne PC-n), ezért ha ránk hallgatsz, vársz egy akciót a kedvenc online piactereden, és csak utána veted bele magad a torony két órát igénylő felderítésébe. Sajnos a Toren mögül hiányzik még fél év csiszolási idő, vagy pár tapasztaltabb dirigens a Swordtales soraiból. Bőven van benne potenciál, de minden izgalmas elemére jut valamilyen amatőr megoldás, ami hamar lelombozza az ember lelkesedését. Sajnáljuk, és reménykedünk abban, hogy a swordtaleses arcoknak lesz még lehetőségük a jövőben bizonyítani a bennük rejlő tehetséget.

Fantasztikus játék, akár igazi klasszikus is válhatott volna a Torenből, de olyan, mintha a felénél letették volna a lantot.

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Swordtales

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz kétmagos CPU, 2 GB RAM, Intel HD 300 vagy Nvidia GeForce GT8600, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Rövid, de sajátságos kirándulás egy toronyban, a japán művészjátékok mestereinek nyomdokán.

GRAFIKA	60%
HANG	60%
JÁTÉKÉLMÉNY	50%

PRO

Egyedi látványvilág, művészi mondanivaló, nem mindennapi felépítéssel.

KONTRA

A félkész vagy félprofi megoldások sorozata elszomorító a játék potenciálját figyelembe véve.

55%

A játék teszteléséhez szükséges kódot a GOG.com biztosította nekünk. Köszönjük szépen a nélkülözhetetlen segítségüket!

TOP5 LEGJOBB VÉTEL

Kiváló játékok a közel- és távoli múltból kihagyhatatlan áron, a gyűjteménybe

LOST PLANET 3

ÉRTÉKELÉS **71%** ÁRA **5990 Ft**

A rosszul elsült trópusi kitérő után a Lost Planet-sorozat visszatért a fagy világába, mégpedig egy előzmény formájában. Az első játékban történtek felvezetését egy új karakter, a jeges E.D.N. III-ra küldött karbantartómérnök, Jim Peyton regéli el visszaemlékezésében, a „halálos ágyán" tett gyónása pedig darabokra szakadó bogaraktól és pisztolylövésektől hangos, a Lost Planet 3 ugyanis egy tipikus akciójáték. A történet teljesítése során megállás nélkül apríthatjuk az akridok hadát, hol gyalogosan, puskánkat szorongatva, hol egyemeletes lépegetők pilótafülkéjében ülve, óriási fúróval zúzva, és noha az eredeti játék élményétől messzire kerültünk, kétségtelenül kellemes kikapcsolódás a befagyott bolygó újbóli meglátogatása.

THIEF

ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **5990 Ft**

A legutóbbi Thief kalandos utat járt be, amíg eljutott a boltok polcaira, az Eidos Montreal ugyanis a 2009-es bejelentés után évekig vergődött a különböző koncepciók között, egyebek mellett egy új főszereplő és a külső nézet is szóba került, mígnem megállapodtak a végleges formánál, mely 2014-ben jelent meg. Ebben visszatért Garrett, hogy újból megtömje a zsebeit, ám az igazság az, hogy sajnos az új Thief nem tudja sem a játékélmény, sem pedig az összetettség terén utolérni a közkedvelt elődeit, sőt ezekhez képest egyenesen csalódásnak hat a fejlesztők munkája – de egyáltalán nem menthetetlen! A gyönyörű városban tett portyáink alatt képes magába szippantani az árnyékok közötti lopakodás, ha hagyjuk, és mivel mostanra már alaposan csökkent az ár, érdemes is egy próbát tenni.

SAINTS ROW IV: GOTE

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **5990 Ft**

A Saints Row 3-ban látottak után nehéz volt elképzelni, hogy a Volition tetézni tudja az őrültséget, de sikerült. Az utcai banda gátlástalan főnöke felküzdötte magát a Fehér Házba, ahonnan elnökként irányítja az Egyesült Államokat, ám az idilli állapot nem tart sokáig, ugyanis megjelennek a földönkívüliek, akik hősünket és bandáját egy szimulációban ejtik csapdába, míg a Földet leigázzák. Rajtunk áll hát, hogy kitörjünk a digitális börtönből és megmentsük a világot, a küldetésben pedig szuperképességek segítenek, amiknek hála például épületnyi magasságokat ugorhatunk, vagy tűz- és jéggömböket szórhatunk. Mindez pontosan olyan jó móka, mint amilyennek hangzik, ráadásul a Game of the Century Edition minden DLC-t magába foglal, így ezt érdemes beszerezni, ha bele akarsz vágni.

F1 2014

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **5990 Ft**

A Codemasters 2009 óta jelentkezik F1 játékokkal, minden évben egy kicsit tökéletesítve, egy kicsit finomítva a száguldó cirkusz digitális változatán. A brit csapatnál dolgozó fejlesztők nagy odafigyeléssel ügyelnek arra, hogy a valósághoz a lehető legközelebb álló, de a mezei játékos által is élvezhető élményben legyen részünk, amikor az ijesztően gyors sebességre képes gépek volánja mögé ülünk és faljuk a kilométereket vad csatározás közben. Ezt maradéktalanul nyújtja az F1 2014, ami a tavalyi szezon felhozatalát hozza el a képernyőinkre, és noha igaz, hogy van hiányosság az egy évvel korábbi játékhoz képest (Klasszikus játékmód), és a grafika is jelentős ráncfelvarrásért kiált, a lényeg, vagyis a vezetés, még mindig profi munka, így aki az autómotorsportot a lehető legmagasabb szinten szeretné űzni az otthona kényelméből, annak itt a helye.

FAR CRY 3

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **2990 Ft**

Miután a Ubisoft megvette a Far Cry jogokat, rövid úton az egyik legnépszerűbb sorozatává emelte, az eddigi csúcsot pedig a Far Cry 3 jelenti. Ebben egy gyönyörű, trópusi szigetcsoport terül el a lábaink előtt, ami elsőre még paradicsomi helynek tűnik, ám hamar világossá válik, hogy nagyon rossz helyre tévedtünk. A dzsungelt veszélyes kalózok uralják, akik egy szempillantásnyi habozás nélkül lőnek le bárkit, ezért ha élve akarjuk megúszni a pokollá változott nyaralást, hasonlóan gátlástalan alakká kell változnunk – erre pedig bőven lesz lehetőségünk. Rook Islands egy meglehetősen nagy és nyitott világgal vár, ahol számtalan, általában mindig lövöldözésben kicsúcsosodó tennivaló akad a történet előregörgetésétől a vadászaton át a bázisok elfoglalásáig. Ne hagyjátok ki!

MONDO GAMES

2015. JÚLIUS 11. @ HUNGEXPO, K CSARNOK

NE HAGYD KI A NYÁR LEGNAGYOBB E-SPORT RENDEZVÉNYÉT!

KATTANJ RÁNK:

MONDOGAMES.HU

f /MONDOGAMESHUNGARY

YouTube /MONDOCON

LEAGUE of LEGENDS

NARUTO -ナルト-

STARCRAFT II

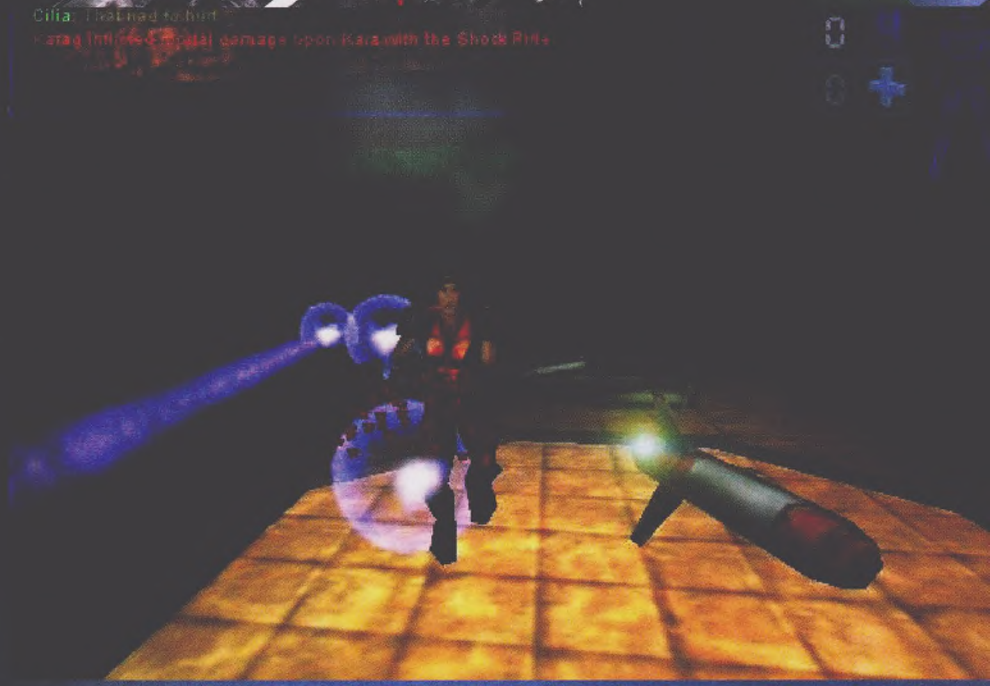
HEROES OF THE STORM

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

Unreal Történetem 1.

[ÍRTA **OLDERN**] **Bár manapság az Epic Games nevéről több embernek ugrik be előbb a Gears of War sorozat, esetleg a megannyi kiadó által licencelt Unreal 3 motor, voltak idők, amikor az Unreal márka elsődlegesen a játékokat volt hivatott felcímkézni, nem pedig a technológiát. Most visszatekintünk a múltra, és megnézzük, hogy mivel is kezdődött ez az egész.**

Az Unreal név a köztudatba először 1998-ban robbant be, méghozzá nem is akárhogyan: az év tavaszán jelent meg ugyanis az akkoriban még egészen más stílusú játékairól híres Epic Games új belsőnézetes lövöldözős játéka, egy olyan 3D-s technológiával megtámogatva, ami simán felvette a versenyt a rivális Quake 1 / Quake 2 megoldásaival. Forrongó időszak volt ez, hiszen nagyjából ekkor kezdtek elterjedni a 3D-s kártyák, de a szoftveres megoldásokról sem feledkezhettek meg a fejlesztők. Mégis: a látvány a friss technológiák (és a Quake) jelenlétében önmagában még nem lett volna elég a komoly anyagi és kritikai sikerekhez, megfelelő játékmenetre is szükség volt a boldoguláshoz. Az eredeti Unreal itt mutatta ki a foga fehérjét: a különös technológiai fejlettségű, de viselkedésre meglehetősen nyers idegen faj által uralt bolygón senki nem landolna szívesen – nekünk most mégis ez a sors jutott.



A magyarul valóban viccesen hangzó Na Pali bolygóján izgalmas dolgok vártak: (űr)hajótörés, elnyomott négykezű idegenek, elnyomó skaarj agresszorok, sok-sok írott szöveg az olvasásra hajlamos játékosok számára, és egy izgalmas világ, amiben nem mindenki csak azért van ott, hogy céltáblaként használd. Az Epic fejlesztői mindezt a főleg a fényekben és textúrákban erős technológiával sikeresen adták el játékosok egy generációjának, új rajongók százezreit állítva be az Unreal név mögé. Kár lenne megfeledkeznünk a zenéről, az Unreal másik nagy erősségéről: Michiel van den Bos fantasztikus muzsikája máig sokak kedvencének számít – az ő munkásságát hallhattad még az UT-ben, vagy épp az Age of Wonders, illetve az Overworld sorozat legtöbb epizódja alatt.

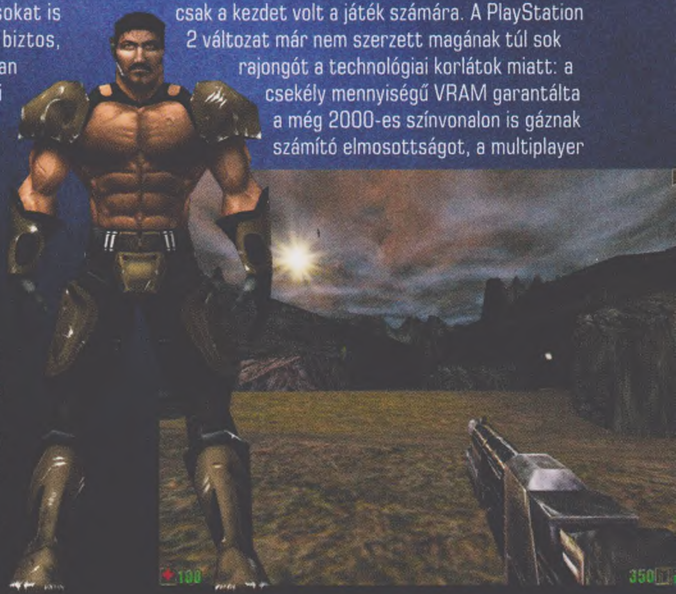
A sikerek ellenére a fejlesztők sejthették, hogy új korszak van születőben, amiben az egymás elleni játékmenet dominál, így még egyetlen kiegészítőre (Return to Na Pali) visszatértek az alapjátékhoz, de közben új irányt vettek: az egyszemélyes mód helyett csak és kizárólag a multiplayer volt az utód középpontjában.

Sokunk gyerekkorának meghatározó játéksorozata volt: örülünk, hogy idén visszatér!

UT: EGY LEGENDA SZÜLETÉSE

Az 1999 végén megjelent Unreal Tournament már komolyabb ringben lépett színre: a kompetitív online lövöldözés legjobbja akart lenni. Az Unrealben látott alapok megmaradtak: ugyanazt a nagyszerű grafikus motort használta (Unreal Engine 1.0), amit egyébként ekkor már elkezdett más fejlesztőknek is licencelni az Epic Games, és ugyanúgy jelen voltak benne a két egészen eltérő lövésmóddal rendelkező fegyverek is, mint a sima Unrealben. Nehéz lenne egyetlen okra levezetni az Unreal Tournament – a folytatásokat is túlszárnyaló – sikereit, az azonban biztos, hogy ebben a játékban minden megvolt, ami az FPS-rajongóknak kellett. A Deathmatchen túl a CTF, a team DM vagy a Domination biztosította a változatosságot, a fegyverek közötti egyensúly (nem volt egyértelműen „legjobb" eszköz, a játékostól és a pálya adottságaitól függött, hogy mivel lehetett igazán jól aratni), és persze a kor lehetőségeihez mérten fantasztikus sci-fi grafika mind okozhatta a sikereket. Aztán ott vannak még a botok: a beépített odaszólásaikkal, egészen izgalmas viselkedésükkel, az embert próbáló kihívással remekül lehetett a LAN-okra gyakorolni a gépi ellenfelek segítségével is.

Az Unreal Tournament igazi multiplatform cím volt a maga korában: az 1999-es PC/Mac megjelenés csak a kezdet volt a játék számára. A PlayStation 2 változat már nem szerzett magának túl sok rajongót a technológiai korlátok miatt: a csekély mennyiségű VRAM garantálta a még 2000-es színvonalon is gáznak számító elmosottságot, a multiplayer



AZ UNREAL REGÉNYEK

A kilencvenes évek vége valamiért egybeforrt a „játékból regényt" mozgalommal, így talán nem is túl meglepő, hogy két kötet is napvilágot látott. Az első, a Ryan Hughes-féle Hard Crash az akcióközpontúbb történetek kedvelőit szolgálta ki kellőképpen egy, a játékhoz nagyon hasonló, azt remekül kiegészítő dark sci-fi történettel, amiben tovább mélyítik a fajok közti konfliktust, és a skaarj faj egészen domináns, már-már rémisztő mivoltát. A második regény, a Prophet's Power időrendben az első előtt játszódik, Dean Wesley Smith története pedig inkább a karakterfejlődésre, a párbeszédekre, a helyi konfliktusokra erősít rá, nem épp tinédzserbarát megközelítésben. Ha szeretted az Unreal világát, érdemes levadászni ezt a két kötetet.

limitációi egy ilyen játéknál pedig csak tovább borzolták a játékot megvásárló FPS-fanatikusok idegrendszerét. A Dreamcast verzióról mindez nem mondható el: a konzol felépítésének köszönhetően a masina remek portolási célpontot jelentett az FPS-ek számára (nem véletlen hát, hogy kapott Quake 3-at, Rainbow Sixet, KISS-t és Soldier of Fortune-t az UT mellett), az Unreal Tournament ezen a konzolon még osztott képernyőn is nagyszerű szórakozásnak bizonyult, az autentikus hangokkal és bemondóval, valamint a népszerű pályákkal, egészen kompetens grafika mellett. (Oké, lehet, hogy egy kicsit az elfogultság beszél belőlem, arra ugyanis tisztán emlékszem, hogy egy fél nyarat végig UT-ztem DC-n.)

MINDENKI MINDENKI ELLEN

Az aréna alapú FPS-játékok érája ekkoriban élte első fénykorát: a kék sarokban az Unreal Tournament, a pirosban pedig a Quake III állt. Máig nehéz lenne eldönteni, hogy tulajdonképpen melyik volt az igazi győztes – de szerencsére nem kell döntenünk, hiszen ott kellett lenni hozzá, meg kellett élni mindazt, hogy igazán átérezd a „csatározás" súlyát. Hihetetlenül gyors tempója miatt a Quake III magasabb precizitást követelt meg a játékosoktól (néha egészen elképesztő manővereket szültek a profik), míg az Unreal a fegyverválasztékával, a taktikázást és a stratégiát jobban jutalmazó helyszíneivel nyert rajongókat – és a két játék eltérő megközelítése miatt tulajdonképpen nem is nagyon volt komolyabb átjárás közöttük. Egy dolog azonban biztos: ők ketten meghatározták az online kompetitív FPS-ek legfőbb játékmódjait, lendületét, tematikáját – konkrét riválisoknak hosszú éveken át esélye sem volt. Ha valaki mégis online FPS fejlesztése mellett döntött, az vagy a realizmus felé mozdult el inkább, vagy még vadabb méretekkel, járművekkel, nagyobb játékosszámmal próbálkozott, mert közvetlenül a ringbe beszállni az UT (vagy a Q3) mellé több mint merészség volt.

A sors igazi iróniája lehet, hogy a két klasszikus egyike sem volt képes megtartani ezt az őrületes népszerűséget, és miközben a szintén egyjátékos alapokkal rajtoló Half-Life modja, a Counter-Strike oldalról beelőzött, hogy aztán fél évtizeden át egybeforrjon neve a „kompetitív FPS" kifejezésével, addig az Unreal esetében a későbbi folytatások népszerűsége már rendre falakba ütközött. Ez közben már annyira nem is izgatta az Epicet, hiszen számukra a technológiai sikerek kora következett.

FEJLESZTŐI FRONTVONALAK

Ha azt hiszed, hogy a játékok háborúja megmarad a rajongói fronton, akkor tévedsz: az Unreal és a Quake a 2000-es évek elején nemcsak az elszánt fanokat osztotta meg, hanem azon fejlesztőket is, akik nem akarták újra feltalálni a 3D-s motorokat, és inkább licenceltek egyet – mondjuk pont a Quake vagy az Unreal Tournament mögött lévő, már bizonyított technológiát.

Az első Unreal Engine egészen felhasználóbarát szerkesztővel (UnrealED), kompetens programnyelvével (Unreal Script) érte el, hogy ne csak a játékosok modjainak, de a fejlesztőknek is barátságos környezetet nyújtson. A későbbi technológiák is e megoldásokra építettek, a népszerűséget pedig a licencek száma jól demonstrálta. Olyan nagynevű játékok támaszkodtak az Epic Games grafikusmotorjára, mint a Deus Ex, a rajongókat alaposan megosztó X-Com Enforcer, a viking mitológiából merítő Rune, a horrorba öntött Clive Barker's Undying, vagy a meglepően jól sikerült Star Trek: DS9 – The Fallen.

Ez pedig még csak a kezdet volt: ahogy újabb és újabb számok kerültek az Unreal Engine mögé, úgy nőtt exponenciálisan a kuncsaftok száma – de az már egy másik történet, a következő hónapra.

ARPG KÖRKÉP II.

[ÍRTA OLDERN] **Előző hónapban tettünk egy körutazást az akció-RPG-k frontján, és arra a következtetésre jutottunk, hogy tulajdonképpen mindkét nagy népszerűségnek örvendő Diablo-utód, a Path of Exile és a Diablo III is kialakította magának a saját útját, már ami a lootot, a játékosok által leginkább áhított cuccokat illeti. De mi a helyzet a konkrét tartalommal?**

Ha van valami, amiben mind a Diablo III, mind a Path of Exile magasan felülmúlta a nagy klasszikust (a Diablo II-t, illetve a kiegészítőt), akkor az a konkrét tartalom. Míg ott a meglévő fejezetek többszöri újrajátszása volt az egyetlen opció – a változatosságot a nehézséggel érkező új tárgyak adták –, addig ezt a dilemmát mindkét csapat megoldotta, a maga módján.

NEM SZÉGYEN A VISSZAVONULÁS

A Diablo III: Reaper of Souls fejlesztőinek abban a „megtiszteltetésben" volt részük, hogy nemcsak a tárgyakat kellett teljesen átalakítaniuk, hanem a játék tartalmát is alaposan ki kellett bővíteniük, hogy valóban mindenki örömmel vesse bele magát a kiegészítőbe. Kezdetben, a vanilla Diablo III-nál ugyanis a régi modell maradt meg: több nehézségi fok, ugyanazzal a tartalommal, amit később kibővítettek ugyan a levadászható kulcsok és az über bossok (pont, mint a Diablo II-ben), de ez még így sem lett volna hosszú távon elég.

Az új modellben a történet végigjátszása után két fő játékmód vár a játékosokra végjáték gyanánt. Az egyik az Adventure mód, ami nem más, mint a Diablo III tartalmának béklyóitól való megfosztása. Új játék indításakor fejezetet választasz, küldetéseket oldasz meg, és egy pillanat alatt oda utazol, ahová csak akarsz. Átvezető animációk nélkül, természetesen. Aztán ott van a játék hardcore tartalma, a Riftek, amik tulajdonképpen véletlenszerűen generált helyszínek, komoly bossokkal a végén. Ha ez sem lenne elég, akkor várnak az abszolút kompetitív Greater Riftek, amelyekben negyed órád van a teljesítésre, geart és talenteket pedig nem válthatsz közben. Ha időre megcsinálod, boss-szal együtt, akkor jöhetnek a magasabb szintű GR-ek – a játék legdurvább fokozatát, a Torment VI-ot a 25-ös számú Greater Rift jelenti. A játékosok egymáshoz hasonlíthatják legjobb időre lenyomott riftjeiket, és persze a legmagasabb elérhető szintet. A csavar? A Griftek (ez az elterjedt rövidítés) a végtelenbe skálázódnak, szóval csak a karaktered képességein, gearjén és precizitásán múlik, hogy meddig bírod, mielőtt egy ütés is azonnal eltesz láb alól – a világ legjobbjai simán 50-60 környékéig is eljutnak, egészen elképesztő skill-kombinációkkal, első osztályú cuccokkal, és persze jó adag rátermettséggel. Mivel most már rendszeresen vannak új kezdetet jelentő szezonok is a játékban, a greater riftekben elért eredmények minden új kezdésnél megfelelő összehasonlítási alapot jelentenek a játékosok számára.

EGY TÉRKÉPET LÁTOK MAGAM ELŐTT

A Grinding Gear Games csapata egy fokkal jobban ragaszkodott a statikus elemekhez, mint hogy nekiálljanak egy totálisan dinamikusan skálázódó nehézségi fok beépítésének – ez egyébként jobban is passzol a játék arculatába. A Path of Exile rendszere így kezdetben a Diablo II-féle „három nehézség, x fejezet, aztán jöhet a végjáték" modellre épült, ahol a végjáték két részre bomlik. Az elsőben bossokat grindelsz: Piety és Dominus, a két fő virgonc egészen más minőségű geart követel meg, így nagyjából megfeleltethetők Mephistónak és Baalnak – és ha elég nagy szerencséd van, itt is eshet olyan tárgy, amivel már el tudsz kezdeni barterezni.

Ám a játék szívét nem a bossok ölése, hanem a Térképek rendszere jelenti. A térképek 66-os szinten (ez a Merciless nehézség vége, a „végjátékra kész" karakter szintje) kezdődnek, és minden egyes ritka Orb használható rajtuk, amikkel kikotyvaszthatod magadnak azt a térképet, megnyitva helyszínt, ami neked megfelel. A szabályok egyszerűek: minél nehezebb egy térkép, annál több tárgy esik benne – nem feltétlenül jobb, de több. A csavar? Minden térképhez hat portál társul, ami hat belépést/visszatérést jelent – és ez a szám fix marad akkor is, ha egyedül mész, és akkor is, ha többedmagaddal. A trükk: a térképek maguk is tárgyak, amiket gyűjtögetned kell, nem mehetsz oda megállás nélkül, a normál játékban pedig legfeljebb 66-os szintű térképeket találsz, a magasabb szintű helyszíneket megnyitó darabok csak a térképek által megnyitott helyszíneken érhetők el. És nem garantált, hogy esnek, a 73-74 az igazi vízválasztó, ahol már igen komoly

összegekért kelnek el maguk a térképek is – és akkor a Unique variánsaikról ne is beszéljünk, amik saját szabályokkal, egyedi módosítókkal bírnak.

És miért érdemes mapozni a Path of Exile-ben? Két dolog miatt: egyrészt a szintlépés a normál játékban rettenetesen belassul, hiszen a szintkülönbség a karaktered (ami 99-ig mehet) és a normál helyszínek (amik 66 körül megállnak) között egyre nagyobb, ezt pedig csak úgy orvosolhatod, ha egyre magasabb szintű pályákra ugrasz. Másrészt: a játék legerősebb tárgyai közül jó pár csak és kizárólag ezeken a helyszíneken esik, máshol nem – ha tehát tényleg a legjobbak közé akarsz tartozni, akkor merésznek kell lenned, és be kell vállalnod a legfenyegetőbb térképek pályáit is. Ne feledjük, hogy itt 10% XP-t buksz halálonként, a magasabb szintű mapokon a halál pedig egyre biztosabb – nem csoda hát, hogy a legtöbb karakter 80-85-ig húzza csak, utána már kifullad a lendület.

HOVA TOVÁBB?

Azt mindkét nagy rivalizáló játék fejlesztői belátták mostanra, hogy a jó minőségű és változatos helyszínek, tartalmak mit sem érnek, ha csak egyszer használják fel őket, mondjuk a játék történetének végigjátszása során. Így fordult elő, hogy mind a

PvP, hová tűntél?

Sem a Path of Exile, sem a Diablo III nem volt képes normális PvP-módot letenni az asztalra, az okok pedig mindkét játék esetében roppant egyszerűek. Az történt ugyanis, hogy a karakterek erősödésének egyenes következménye az, hogy exponenciálisan fejlődik a karakter offenzív ereje, míg a defenzív képességek inkább csak lineárisan. A végjátékban ez azt jelenti, hogy minden játékos karakter jóval több sebzést tud kicsapni magából másodpercek alatt, mint amit maga képes lenne elviselni. Mindezt rémálom lenne külön a PvP kedvéért kiegyensúlyozni, így a párbaj lehetősége megvan ugyan, de teljesen feleslegesen. A megoldást az egységesített PvP-gear nyújthatja, de ezt sem lesz könnyű jól kialakítani – talán éppen ezért nem láthattuk még egyik nagy címben sem.

Path of Exile, mind a Diablo III újra és újra felhasználja az összes hátteret és szörnyet a végjátékaikban, hogy a játékosok véletlenül se érezzék úgy, hogy unalmas lenne a grindelés.

Manapság a mobiljátékok és az MMO-k térnyerésével egyre több cím nyúl azokhoz a trükkökhöz, amelyek a játékosokat arra csábítják, hogy térjenek csak vissza napi rendszerességgel a grindeléshez. A Path of Exile folyamatosan rotálódó ideiglenes ligákkal kezdte ezt a szokást, ahol mindig 3-4 hónapon át egészen egyedi módosítók vártak a hardcore és a normal ligák versenyzőire is, teljesen új kezdettel, saját piaccal, ez a szokás pedig azóta hetente több, akár csak egy napig vagy néhány óráig tartó ideiglenes ligával bővült, egészen elképesztő módosítók mellett versenyeztetve a játékosokat, így alakítva át az egyébként viszonylag magányos kalandot egy igazán közösségi élménnyé. A Diablo fejlesztői sokáig kerülgették a hasonló célból létrejött szezonokat, de ennek a harcnak már vége: e cikk írásának pillanatában a harmadik évad javában zajlik. Itt minden szezonhoz exkluzív tárgyak tartoznak, ami miatt érdemes lehet tenni velük egy próbát – főleg úgy, hogy a végén itt sem vesznek el a karakterek, hanem beolvadnak a fő játékmódba.

Kár lenne azt gondolni, hogy nincs már hová fejlődni, hiszen elég például arra gondolni, hogy mennyire jót tennének e címeknek az FPS/TPS játékokon pár éve átrohanó hordás játékmódok, persze a megfelelő keretek közt megvalósítva. Vagy ott van a Marvel Heroes, ami konkrétan az MMO-kból kölcsönözte ki a raideket, a komoly bossokkal, a legdurvább gearekkel – ezt simán el tudnánk képzelni a riválisokban is.

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

[ÍRTA CHOCHO] **Amikor a náci hadigépezet már minden hétköznapi fegyver és halandó számára megállíthatatlannak tűnik, előlép egy hős, hogy az emberiség érdekeit a saját túlélése elé helyezve egymaga számoljon le a párttá és hadsereggé tömörült gonosszal. És hogy egyen egy kis csirkét.**

A fenti bevezetőt akármelyik másik Wolfenstein-játéknál elsüthetném, hiszen a recept már a Wolfenstein 3D óta változatlan: adott az amerikai hazaszeretet élő szobraként nácik ezreit halomra gyilkoló B.J. Blazkowicz, akit elküldenek valamilyen öngyilkos küldetésre, hogy tök egyedül szembeszálljon mindazzal a pusztító erővel, ami addig egész nemzeteket kényszerített térdre. Amikor az id és az Activision először gondolta úgy, hogy rebootolják az FPS-zsánert megteremtő első részt, nem akartak messze esni a horogkeresztes fától. A Grey Matter és a Nerve csapata a jól bevált recept alapján építette fel a Return to Castle Wolfensteint, mely még ma, 14 évvel a megjelenése után is szórakoztató – feltéve, ha tudomásul vesszük, hogy az eltelt idő során nagyon sok változást eszközöltek a fejlesztők ezen a népszerű műfajon.

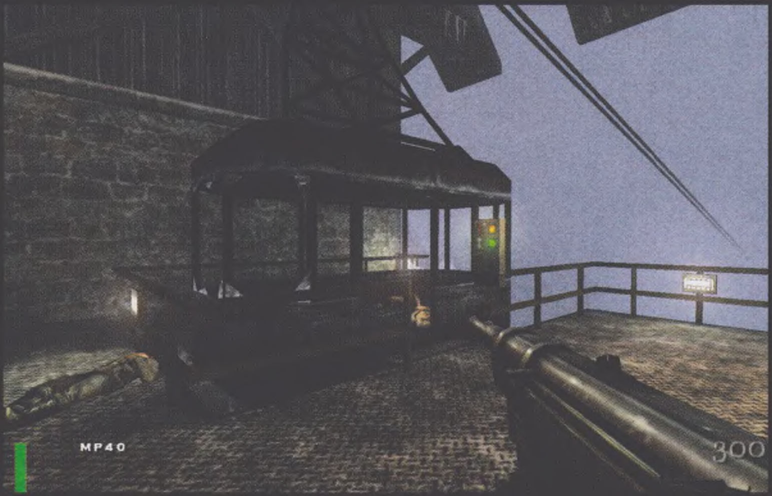
VISSZATÉRÉS ODA, AHONNAN INDULTUNK

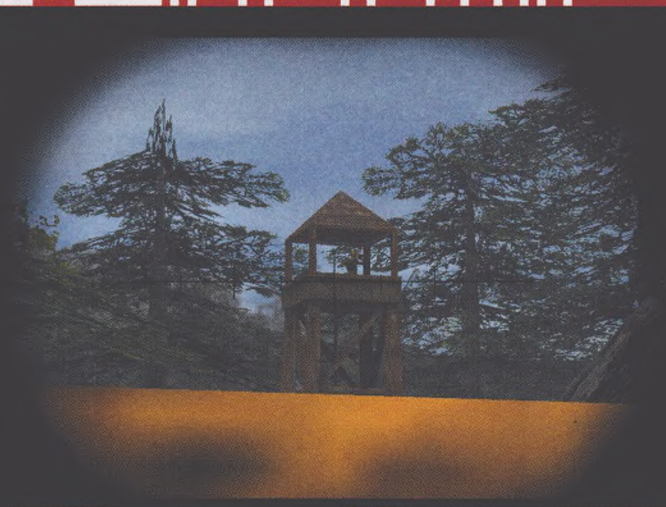
Elcsépelt frázis, hogy manapság az FPS-ek egyszemélyes játékmódja a pörgős akciófilmekre hajaz, ám pont azért lett közhely ebből a kijelentésből, mert igaz. Ez a Return to Castle Wolfensteint (RTCW) elindítva bizony fájóan nyilvánvalóvá válik, mi több, arra is választ kaphatunk, hogy miért a ma ismert irányba terelődött a stílus. A sztori például abszolút komolytalan, a körítés pedig végig a '60-as évek háborús filmjeit eleveníti fel, azaz az amerikaiak egytől-egyig jófiúk, az öreg Blazko pedig amolyan szuperkém, épp csak szmokingja nincs, mert akkor összekevernénk James Bonddal. A játék elején hősünknek meg kell szöknie a németországi Wolfenstein várból, hogy egy fél Európát magába foglaló vargabetű megtétele után visszatérjen ugyanoda, szétrúgva egy rakás náci fenekét, szuperkatonástul, élőhalottastul. Mert bizony az RTCW-ben nemcsak a New Order-féle dieselpunk irányvonalnak jut komoly szerep, hanem az okkultizmusnak is: az SS Paranormális Divíziója I. Henrik német király feltámasztásán ügyködik, aki a történelmi adatokkal ellentétben nemcsak egy jó politikus és jelentős uralkodó volt, hanem afféle halállovag is, aki természetesen egy zombisereggel próbálta meg rabigába hajtani a világot. Ha pedig ez még nem lenne elég, a nácik Deathshead tábornok segítségével az über soldat nevű tökéletes gyilkológép kifejlesztésén is dolgoznak. És hogy ki lövi szét ezeket mind? Hát persze, hogy Blazkowicz.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A játék beszerzésére ezúttal sok alternatíva nincs: érthetetlen módon a GOG kínálatában nem szerepel, a Steamen viszont igen, ahol 10 eurót kell leszurkolni érte. Modern rendszereken is fut, de a felbontás beállításával sajnos lehetnek problémák.

Mindez a New Order és a friss Old Blood komolyabb hangvétele után talán furcsának tűnik, az RTCW-nek azonban megvan a saját irányvonala, sőt, a sztori itt-ott még keresztezi is a Machine Games által életre hívott univerzumot. Ami viszont abszolút nem hasonlítható össze a modern játékokkal, az a pályatervezés, lévén a Grey Matter (amely a kampányt készítette) a régi iskola szerint járt el ezen a téren, és olyan, labirintusszerű helyszíneket tervezett, amelyek a valóságban aligha létezhetnének. Tudjátok, tipikusan doomos/Quake-es pályákról van szó, amik gyakran egy elágazással kezdődnek, a feladat pedig a velünk szemben látható 2-3 ajtó megnyitása mindenféle kapcsolók aktiválása útján. Szemben viszont egy Quake 2-vel vagy Kingpinnel, a Return to Castle Wolfenstein pályái többségében követhetők, és csak ritkán akadunk el rajtuk. Kell azonban a játékhoz egy bizonyos elmeállapot, mely segít a tervezők fejével gondolkodni, és olyan, manapság elvetendő ötleteket szülni, mint hogy ugráljunk fel egy halom dobozon egy eldugott szellőzőhöz, vagy lőjünk rá pár árválkodó hordóra, hátha kirobban tőlük a fal. Ráadásul a pályák tele





vannak titkos szobákkal, gyűjthető kincsekkel, érdekes, a játék történetét elmélyítő dokumentumokkal és feljegyzésekkel.

EGY IGEN RÉGI VÁR

A régies pályatervezés régies játékmenetet követel: B.J. egy komplett arzenállal a vállán indul bevetésekre, hogy eleinte mezei bakákat, később tiszteket és az SS különleges osztagának tagjait, végül pedig szuperkatonákat és élőhalottakat irtson. Van itt, kérem, Luger pisztoly, MP40 és Thompson gépkarabély, mesterlövészpuskák, rakétavető és persze két sci-fi csoda is: a Venom gépágyú és a Tesla Gun, mely utóbbi villámokat szórva veszi el a nácik kedvét attól, hogy felsőbbrendűt játsszanak. A szerszámok „jól szólnak”, és kifejezetten élvezetes szétkapni velük a rosszfiúkat, akik azonban minden tőlük telhetőt megtesznek azért, hogy Blazko hősi halált haljon. Talán hihetetlennek hangzik, de az RTCW mesterséges intelligenciája még most, 2015-ben is hozza az elvárhatót: a katonák fedezékbe vonulnak, használják a gránátokat, riadóztatják egymást, és néha még segítségért is elszaladnak. Minderre csak rátesz egy lapáttal a kiváló szkriptrendszer, ami gondoskodik arról, hogy időnként mögülünk, korábban zárt ajtókon át is előjöjjön néhány náci. Az atmoszféra parádés, a játék első felében pedig a pályák maguk is viszonylag hitelesek, elvégre egy kisváros, egy katakombarendszer vagy épp a Wolfenstein vár esetében nem feltétlenül a logikus tervezésen van a hangsúly, ellenben a titkos X-laborokban és a tengeralattjáró-bázison már kilóg a lóláb. Amúgy igen, a játék ennyire változatos: bár a Steam szerint csak öt órába telt végigjátszanom, sokkal többnek éreztem, mert a helyszínpaletta számtalanféle terepet tartalmaz.

Ha nem is olyan maradandó klasszikus, mint legendás elődje, de egy piszkosul jó játék!

MODERNIZÁLT HADIGÉP

Nem elírás, a Return to Castle Wolfenstein kapható a Steamen, mi több, fut is, bár hozzá kell tenni, hogy Nvidia videokártyákon sokkal kevesebbet kell szenvedni vele, mint AMD-n. Az otthoni gépem GTX970-ese ugyanis minden hiba nélkül képes 4:3-as képet közvetíteni magasabb felbontásokban is, ellenben az irodai HD7850-nek ez már sehogy sem ment. És hogy miért 4:3? Nos, a Wolfot még a kockamonitorok korában készítették, és bár az ini-fájlok matatása elhozhatja a Full HD-s Kánaánt, sajnos a játék ettől instabillá válik, így erősen ajánlott a videokártya illesztőprogramjában beállítani, hogy a GPU skálázza a felbontást és ne a monitorunk. A látvány egyébként ahhoz képest, hogy egy másfél évtizede kiadott játékról van szó, kifejezetten kellemes. Nyilván nem a textúrák felbontása vagy a speciális effektusok adják el, hanem a művészi odafigyelés, és az olyan apróságok, mint a szélben lengedező függönyök, vagy a maga idejében a Quake III motor erősségének tartott dinamikus fények.

Mai szemmel nézve az RTCW-t kifejezetten jól tűrte az idő vasfogát. Vannak persze olyan negatívumai, amik a korából adódnak, mint mondjuk a kevés és nem túl innovatív bossharc, a sokszor komolytalan sztori (szándékosan nevetséges befejezéssel), vagy hogy folyton nyomkodni kell az F5-öt, mert a program magától sosem ment. Ám összességében igenis élvezni a végigjátszást, és akkor a multiról még nem is beszéltem. Mert bizony az is van, épp csak nincsenek rajta játékosok. A haverokkal azonban összehozhatunk egy-egy meccset, minden attól függ, hogy hányan ruházunk be a programra. A magam részéről csak ajánlani tudom a Return to Castle Wolfensteint, ha másért nem, hát azért, hogy a most épp az Old Bloodot nyüstölő fiatal generáció is lássa, milyen nagy ívet írt le ennek a műfajjal egyidős sorozatnak a fejlődése.

ADATOK

KIADÓ
id Software

FEJLESZTŐ
Gray Matter Studios

MEGJELENÉS ÉVE
2001

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

DAYZ

➲ Kedves Tika!
„Nagy" bajban vagyok. Pár hónapja még hallani sem akartam a DayZ-ről, most viszont az egyik YouTube-os srác videóit nézve kedvet kaptam hozzá. Viszont nem tudom eldönteni, hogy a standalone DayZ legyen, vagy pedig a már meglévő Arma 2-t egészítsem ki az Operation Arrowheaddel, és a moddal próbálkozzak. Ami a modban tetszik, az főleg az Epoch szerverek és a nagyobb content, viszont az inventory rendszer nekem kicsit kesze-kusza. Tudom, hogy a DayZ SA még csak alfaváltozat, és időbe telik utolérni a modot. Sajnos a közeljövőben nem lesz keretem mind a kettőt megvenni. Kérlek, segíts a döntésben!
Üdv: ➲ JÓZSI

Erre a kérdésre nincs sztenderd válasz – gondolom, te is tudod, hogy a fegyverek, járművek, gyilkosabb tempójú zombik miatt főleg az ARMA-rajongók választják a modot, a belső terek, a grafikai ráncfelvarrás, meg az összeszedettebb túlélőhangulat viszont az SA mellett szól. Nekem utóbbi a szimpatikusabb, de ez teljesen szubjektív – a korai hozzáférés viszont ne rettentsen el, mondjuk úgy, hogy ez inkább egy hosszú távú, lépcsőzetes fejlődés.

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ Szia Tika!
A Dragon Age: Originsszel van problémám, amit az Originről töltöttem le, amikor még ingyenes volt. Régóta nem játszottam vele. Most újra elindítottam, és a program kiírta, hogy hiányzik a PhysXLoader.dll. Mi most a teendő?
A választ előre is köszönöm.
Üdv: ➲ NEUTRONMAGE

Először az Origin kliensben a DAO-n jobb egérgomb, és futtasd a Játék javítása opciót. Ha még mindig rendetlenkedne, tedd fel a legfrissebb PhysX-et: http://tinyurl.com/ndadchu. És ha még mindig totál csőd, akkor a C:\Program Files (x86)\NVIDIA Corporation\PhysX\Common mappából az összes dll fájlt másold át a játék főkönyvtárán belül a bin_ship mappába.

➲ Szia!
A gondom a fent említett játékkal van. Elvileg a játék magyar felirattal jelent meg, csakhogy én a Steamen vettem, és abban nem találtam magyar beállítást, viszont a fájlok között találtam egy 'Hu' mappát. Azt szeretném kérdezni, hogy megoldható steames verzión a magyar felirat? Előre is köszönöm! ➲ BENI

A steames verzión tényleg nincs magyar nyelvű felirat, de állítólag némi ügyeskedéssel rá lehet barkácsolni a honosítást. A szükséges fájlokat itt találod: http://tinyurl.com/pz4x4ha

PS3

➲ Szia, Tika!
Most rendeltem az eBay-ről egy HDMI-VGA átalakítót, hogy a PS3-at rákössem a monitorra, mivel csak VGA csatlakozója van. Jól be van dugva, bekapcsolom, és mégis azt írja, hogy No Signal. Mit lehetne tenni? A monitorom típusa: LG 22EN33S. Válaszodat előre is köszönöm.
Hű olvasótok: ➲ SZERGEJ

Minden megjelenítőváltáskor (kábelcsere dettó) a bekapcsológombot hosszan kell nyomni (az első pittyenésig), és ilyenkor a videobeállítások visszaállnak alapértelmezettre. Ám a te esetedben, ha jól sejtem, akkor amiatt lesz a zűr, hogy a PS3 nem analóg jelet ad ki, tehát a HDMI-VGA konverzió nem működik. A HDMI-DVI működne, de olyan csatlakozó meg nincs a monitorodon...

GTA 5

➲ Kedves Tika!
Megkaptam a GTA 5-öt a Guru előfizetésem mellé, aztán felpakoltam, és egy „exited unexpectedly" hiba fogad. Amilyen megoldásokat eddig a neten találtam, nem jó. A laptopom konfigja, ha esetleg ez lenne a baj: Intel core i5 3230M 2.60 GHz, 6 GB RAM, AMD Radeon HD 7600M és egy Intel HD Graphics 4000. Válaszod előre is köszönöm,
➲ BÁLINT

Jó, hogy a konfigot mellékelted, mert könnyebben be tudtam azonosítani a hibát. Szóval úgy néz ki, hogy a GTA5 nem szereti a mobil VGA-kat, különösen ahol még az Intel és az AMD között váltani is lehet. Az integrálttal valószínű, hogy elindul, de ezt magad is ellenőrizheted, ha a tápkábelt kihúzod – ugye ilyenkor energiatakarékos módba vált a noti, és alapból az Intel megy (persze csak ha nem piszkáltad az energiagazdálkodást). Korrekt – fejlesztői részről kiadott – javítás még nincs, lásd: http://tinyurl.com/q7trn5p, tehát marad egyelőre a sufnituning. Például:

1. **Irány a Documents/Rockstar Games/GTA V mappa.**
2. **Töröld vagy nevezd át a config.xml fájlt.**
3. **Ahol a VGA-k közt váltani tudsz, állíts be a GTA5-höz energiatakarékos (power saving) módot.**
4. **Indítsd a játékot, és ott állj meg, amikor a launcher a minimum rendszerkövetelményekre figyelmeztet, tehát itt ne nyomj se OK-t, se Cancelt.**
5. **Vissza a VGA váltáshoz, és nyomd át nagy teljesítményre (high performance) a gta5.exe-t.**
6. **Okézd le a játékot.**

➲ Helló, PC Guru!
A fenti játékkal van probléma. A Blitz Play küldetésnél járok, és amikor megérkeznek a zsaruk a tetthelyre, akkor lefagy a játék. Nem azt írja, hogy a GTA5.exe leállt, hanem hogy hibába ütközött. Ettől függetlenül mindent kipróbáltam, amit a PC Guru Online-on írtatok, de leáll. Ebben a problémában kérem segítségeteket. A játék nem steames.
Üdv: ➲ MUMUS

A Settingsben, a Saving and Startup szekcióban a Landing Page-et tedd ON állásba. Ha ez sem válna be, akkor a C:\Users(felhasználóneved)\Documents\Rockstar Games\GTA V\Profiles (ezen belül a profilodnak megfelelő alkönyvtár) útvonalon töröld a következő két fájlt:
cfg.dat
pc_settings.bin
A fenti lehetőségek kimerítési után (egyik sem 100%-os, holtbiztos megoldás), az egyik fórum szerint a sticky bombák és a kézigránátok használatát kell kerülni, egyedül a páncélautó ajtajához szabad stickyt használni, azt is lövésekkel detonálva, és aztán soha többé. Illetve van egy másik „megoldás" is, át kell ugrani a küldetést: http://tinyurl.com/pa2dohj.

➲ Helló!
Az a problémám, hogy megvettem a GTA 5-öt, de nem mondhatom, hogy tökéletesen megy. Windows 8-am van, amire már ráférne egy felújítás (elég ramaty állapotban van, fele funkció nem is működik), és van, hogy játék közben ledob csak úgy tálcára, amikor pedig újra megnyitom, akkor akármilyen gombot megnyomok, a Windows gyorsgombok funkcióit dobálja. Pl. a w-vel megnyitom a keresést, a számokkal pedig a rögzített programokat a tálcán. Eddig nem találtam megoldást, csak az újraindítást, ami után tökéletesen megy. Mi lehet a probléma?
Köszi előre is: ➲ ZOLI

Nomen est omen, ahogy a művelt latin mondja, tehát az operációs rendszer, ha már a saját bevallásunk szerint is „ramaty" állapotban van (nyugi, én sem szeretem újrapakolni, húzom ameddig csak lehet...),

akkor biztos, hogy már megérett az újratelepítés. Egyébként olyanról hallottam/olvastam már, hogy a GTA 5 ALT+TAB után nem tér magához (borderless fullscreent kell beállítani a játékban), és az is előfordul, hogy a tálcára rakás után borzasztó input lag lép fel, pl. a lenyomott billentyűk tartalma csak hosszú másodpercek múlva jelenik meg, de amiről te írsz, az abszolút rejtély (elképzelhető lenne, hogy a Windows gomb ragad be, de a W ott sem stimmel). A probléma első fele szerintem orvosolható: vagy a víruskereső, vagy valamilyen háttérben futó folyamat értesítéseket dobál, és ettől megy a GTA5 a tálcára (persze a billentyűzet meghülyülése is benne van a pakliban, főleg ha ez a Windows gombot is érinti), már csak meg kellene keresni, mi lehet az. Amúgy egyszerűbb újrahúzni a Win8-at.

TEAM FORTRESS 2

➲ Üdv, PC Gurusok!
Ismét a ti bölcsességetekre van szükségem. Az a problémám a fenti játékkal, hogy beállítottam a felbontást véletlenül egy olyanra, amit a monitorom papíron ugyan tud, de mindig azt írja ki, hogy hatótávolságon kívül van ez a felbontás. Emiatt ugye nem tudok belépni a játékba, hogy visszaállítsam. Már próbálkoztam sok mindennel, még a játék újra telepítésével is, de sikertelenül. Nem lehetne kívülről átállítani, mint más játékokban?
Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ **CSABA**

Megoldható. A Steam kliensben TF2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, aztán az Indítási opciók beállítása, és ide írd be, hogy „-windowed" (idézőjelek nélkül). Általában ablakban felbontástól, frissítési frekvenciától függetlenül elindul, utána pedig a játékban már tudsz belőni olyan beállítást, ami teljes képernyőn is működik (ha ez kész, akkor a –windowed paramétert töröld).
Megjegyzés: az Indítási opcióknál konkrét felbontást is lehet állítani, pl. -w 1366 -h 768, vagy alapértékekre visszaállni a -autoconfig paraméterrel.

FAR SKY

➲ Sziasztok!
Az a kérdésem a fent említett játékkal kapcsolatban, hogy miként lehet bővíteni/hozzáépíteni a bázishoz, mert amikor megpróbáltam a kalapáccsal bővíteni, nem sikerült, viszont amikor véletlenül belül félrekattintottam, akkor letett egy oszlopot.
Válaszotokat előre is köszi!
➲ **ZALARO1**

Nekem úgy tűnik, hogy a Floor, azaz padló nevű elemet kell legyártani, és a bázison belül ezeket lerakva tudsz terjeszkedni. (Floort három ironból lehet craftolni a Building Workshopban.)

THE CREW

➲ Sziasztok!
Megvettem a Crew L. Editiont (uplayes), rátettem a gépre, és beírom a kódot, ám azt írja ki, hogy aktiválva van a játék kódja. Segítsetek! E-mailt hova küldjek?

A techsupport@ubisoft.co.uk címre mehet az e-mail, számlát és/vagy kód másolatát kérni fogják valószínűleg.

LEGO MARVEL SUPER HEROES

➲ Helló!
Sikerült megszereznem az LMSH-t PS3-ra. Az a rendkívül bosszantó kérdésem, hogy hogyan kell a free roam módban a karaktermenüt felhozni? Ugyanis azt írja, hogy hosszan nyomjam a háromszöget, de semmi nem történik...
Előre is köszi: ➲ **BENCE**

Nem is annyira bosszantó kérdés XD. A háromszöggel kell, de biztos, hogy free playben vagy? Először unlockolni kell a free roamot (venomos pálya után jön az üzenet), aztán a Helicarrieren Free Playre átváltani, és csak akkor működik. Illetve a térképen is azt hiszem, be lehet lépni a free roamba, hogyha egy másik küldetésre váltasz.

MASS EFFECT

➲ Szia!
Az a gondom, hogy a múlt évben megkaptam a Mass Effect Trilogyt. Végig is vittem az egyet, de amikor feltettem a kettőt, és az Originben el akartam indítani, a játék képe elsötétedett, és ennyi. Néhány hónappal később újra megnéztem, és behozta a játékot, de miután megmentem Jokert a hajóról, kiírja, hogy: Non talk. Ezt meg is mutattam az egyik ismerősömnek, és azt mondta, hogy lehet, hogy a patchcsel van a gond. El is küldte, de nem segített. Közben új gépem lett, mikor feltettem, kihozta azt, hogy nem talált valamit. Néhány hónappal később megint behozta, de nem találtam a mentéseket, ám amúgy is megvolt a Genesis, szóval azt használtam (eddig is megvolt). Ám előjött megint az a bizonyos Non talk.
Köszönöm a segítséget!

A NON-TLK problémáért a Genesis a felelős, pontosabban ez az elem nem kompatibilis a magyar verziókkal. A http://tinyurl.com/pgnentc oldalon a Teremtés banner alól töltsd le a DLC honosítását, és a kicsomagolás után kövesd a readme.txt-ben leírt dolgokat.

SLEEPING DOGS, L.A. NOIRE

➲ Helló PC Guru szerkesztőség!
Két dolgot szeretnék kérdezni.
1. A Sleeping Dogs Definitive Editiont (a Premium Games-es fajtát) Steamen kell aktiválni?
2. Nem tudom telepíteni az L.A. Noire (szintén Premium Games) frissítését, akármennyi ideig várok, nem végez vele.

A válaszokat előre is köszönöm.

1. **Igen, de ez azt hiszem, szerepel is a borító hátoldalán.**
2. **Tűzfalat kapcsold ki, és rendszergazdaként indítsd a játékot (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként)**

STEAM

➲ Üdv, PC Gurusok!
Az a problémám, hogy nem enged barátokat felvenni, mindig kiír egy szöveget, hogy a számlám nem felel meg a követelményeknek. Utánanéztem, és úgy lehet érvényesíteni, hogyha veszek valamit. Ezt hogy lehet átugrani, vagy van- e valahol egy „kiskapu" az ilyen esetekben?
Üdvözlettel: ➲ **CSABA**

Valóban, amíg nem vásároltál valamit 5 USD értékben (Steam Wallet feltöltése is annak számít), addig korlátozott az accountod ilyen téren. Sajnos újabban már a retail játékok, pl. a múltkori mellékletünk, a Castlestorm aktiválása sem minősül feloldó tényezőnek. Amúgy, ha a barátod teljes jogú felhasználó, akkor ő felvehet, tehát felkéréseket fogadhatsz.

FAR CRY 3

➲ Sziasztok!
A Uplayre aktiváltam a Far Cry 3-mat, sokáig eljutottam, és azt írja, hogy nem tud szinkronizálni a felhővel! Mit tegyek, hogy elmentse?

A UPlayben jobbra fent fogaskerék ikon, Beállítások, és a Mentésszinkronizálás engedélyezése elől vedd ki a pipát. Így a gépre ment majd.

UPLAY

➲ Szia, Tika!
Mikor indítanám a Uplayt, azt írja ki, hogy nem win32 alkalmazás. Már egyszer újratelepítettem, és akkor is azt írta ki. Ami eszembe jutott, hogy nekem XP-m van és 32 bites. Tehát akkor az XP már nem támogatott? De nem tudom, hogy mi lehet egyszerűen a baja, mert amikor beaktiváltam az áprilisi teljes játékot, akkor ment a Uplay szépen, rendesen.
➲ **RICHÁRD**

Első látásra ez vírusnak tűnik, vagy hardver (HDD), esetleg rendszerhiba. Ezt a „nem win32 alkalmazás" hibát ugyanis akkor kapod, ha a fájl sérült/hiányzik, vagy valami belepiszkált. Nyilván a merevlemez is lehet hibás, de én első körben fertőzésre gyanakodnék – vagy éppen a túlérzékeny vírusirtó vágta karanténba a cuccot (bár utóbbi, főleg a Uplay esetében eléggé kizárható). Fésüld át a rendszert, mondjuk ezzel: http://tinyurl.com/64dd6k. Ellenőrizd, hogy az msconfigban rendszerindításkor nem indulnak-e gyanús fájlok, stb.

STALKER: CLEAR SKY

➲ Szia!
Azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan kell optimalizálni az SCS-t 64-bites Win 7-re? Feltelepítettem, játszanék, elindítom, és kiírja, hogy rendszergazdai jogosultság szükséges hozzá. Ok. Elindítom rendszergazdaként, de semmi haszna, az üzenet ugyanaz. Kérlek, segíts! ➲ **BALA**

Két dolog is hiányozhat, az egyik a patchek (http://tinyurl.com/7nlbzuo), ám ha az 1.5.10-es verzióra történő frissítés nem hozna eredményt, akkor a beépített másolásvédelem cuccát is frissíteni kell. Utóbbit a http://tinyurl.com/23pkc6t oldalról, a drivers fül alatt ejtheted meg, a TagesSetup_x64.exe-vel.

AZ OCULUS FELVÁSÁROLTA A SURREAL VISIONT, 2016 ELEJÉN JÖN A RIFT

Palmer Luckey, az Oculus vezetője árulta el pár hete, hogy az Oculus Rift első, kereskedelmi forgalomban is kapható változata jövő év első negyedévében érkezik. Bár régebben azt nyilatkozta, hogy valami katasztrófának kell történnie ahhoz, hogy idén ne kerüljön a boltokba a VR-sisak, valójában pont az ellenkezője történt. A facebookos felvásárlásnak hála rengeteg pénze lett a cégnek, és felvettek 300 új alkalmazottat, akik a Rift véglegesítésén fáradoznak, hogy az minél tökéletesebb legyen. A napokban a cég ráadásul felvásárolta a Surreal Visiont is, amely objektumok 3D-s rekonstrukciójában és kiterjesztett valóságban utazik, és nagyon jó technológiákat fejlesztett ki az elmúlt években, melyek egy embert is pillanatok alatt képesek átvinni a 3D-s térbe. Kíváncsian várjuk, mire használja majd új szerzeményének tudását az Oculus.

HIGH-BANDWIDTH MEMORY – A JÖVŐ MEMÓRIASZABVÁNYA MÁR AZ AJTÓN KOPOGTAT!

A grafikusvezérlők esetében már jó ideje nem kérdés, hogy a GDDR5 szabvány kezd kevés lenni. Hiába jönnek a jobbnál jobb színtömörítő eljárások, a magas fogyasztás, a sok helyfoglalás, és az, hogy megragadtunk 7 GHz környékén, már kezd túl sok hátrány lenni. A Radeon R9 290X-ről mindenki tudja, hogy nagyon sokat fogyaszt, de azt valószínűleg már kevesen gondolnák, hogy a memóriaalrendszer felelős a teljes TDP 15-20 százalékáért. Ez egy PC-ben még csak-csak elmegy, de notebookokban már most is vállalhatatlanul magas. A megoldás a HBM képében érkezik, amit már nagyon régóta fejleszt közösen a Hynix és az AMD. A technológia nagyon hasonlít arra, amit a Samsung csinál a 850-es SSD-inél: ahelyett, hogy több memórialapkánk lenne, amik sok helyet foglalnak el a nyomtatott áramköri lapon, inkább emeletes chipeket készítenek, amiket aztán az apró méretük miatt oda lehet pakolni a GPU mellé, vagy éppenséggel rá. Az első generációnál az előbbi megoldás lett a nyerő, tehát egy összekötő lapkán helyezkedik el a GPU és a memória, amik aztán egy kupak alá kerülhetnek. Végeredményképpen sokkal kisebb és jóval kevesebbet fogyasztó kártyák készülhetnek.

A méret persze adja magát, de a fogyasztást azért érdemes megmagyarázni. A mostani HBM chipek négy réteget használnak, mindegyik 1 GB-os, és 1024 biten csatlakozik a GPU-hoz. A borzasztóan széles adatsínnek köszönhetően nincs szükség magas órajelre, mert anélkül is garantálható a szükséges sávszélesség, az alacsony (effektíve 1 GHz-es) órajelnek köszönhetően pedig a feszültséget sem kell az egekbe emelni, ami nagyon jó hatással van a fogyasztásra.

Azt már biztosan tudjuk, hogy az AMD következő generációs csúcskártyái kicsik lesznek, vízhűtést használnak és HBM lesz rajtuk, amivel akár 600 GB/s-os memóriasávszélességet is elérhetnek. Valószínűleg azonban nem áll meg itt az AMD, és a jövőben talán láthatunk olyan APU-kat is, amiknél az integrált grafikusvezérlőt nem fogja le a memória-sávszélesség, mert a processzor tetején fog csücsülni 4-8 GB memória. Az ilyen nagy fokon integrált SoC-ok mobileszközökben verhetetlenek lehetnek.

BEMUTATKOZTAK A CARRIZO-L APU-K, ÉS ÁRAT CSÖKKENTETT AZ AMD

Több év kihagyás után az AMD újra megrendezte a Financial Analyst Dayt, amin a cég vezetői egyrészt bejelentettek rengeteg újdonságot, másrészt vázolták a jövővel kapcsolatos terveiket. A bejelentések között voltak az új Carrizo-L APU-k, amik az alacsony fogyasztású Beema SoC-okat váltják, de túl sok előrelépést nem hoznak, az alapok ugyanis maradtak, csak egy új eljárás dönti el, hogy milyen órajeleken ketyegjen épp az integrált GPU és a processzormagok. Éppen ezért a TDP is változó, a chipek nagy része maximum 25 wattos határig mehet el, míg az alsó határ 12-nél van. De nem ez volt az egyetlen, APU-kkal kapcsolatos hír a rendezvényen. Az AMD csökkentette az összes 7000-es szériában lévő termék árát, átlagosan 10%-kal, és ez már a hazai piacon is éreztette a hatását: a nemrég még csúcsmegoldásnak számító A10-7850K például az eddigi 44 ezer forint helyett már 37 körül is hazavihető. A rendezvény óta egyébként kiderült, hogy nem volt véletlen a helycsinálás az árlistán, ugyanis a napokban elrajtolt az első Godavari APU. Bár hangzatos a névcsere, azért nem véletlen, hogy az A10-7870K maradt a 7000-es családban, mert tulajdonképpen ugyanazokra az alapokra építkezik, mint a Kaverik. Az új Excavator magok tehát csak az év későbbi szakaszában mutatkozhatnak be. A 7870K egyébként csak órajelekben különbözik a 7850-estől, a négy processzormag 3,9-4,1 GHz-en tekerhet már benne, míg az 512 shaderes IGP-je akár 866 MHz-is elmehet (ugyanezek az adatok az elődnél 3,7-4 GHz és 720 MHz).

ELRAJTOLTAK AZ ELSŐ FREESYNC MONITOROK

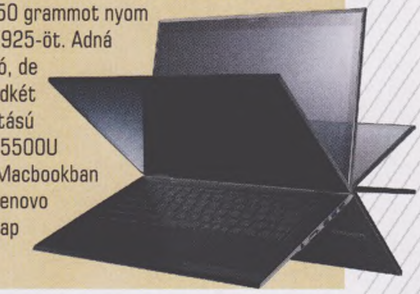
Több hónap csúszás után végre megérkeztek a G-Sync-es monitorok alternatívái, úgyhogy immár sokkal olcsóbban is hozzájuthatunk egy-egy dinamikus képfrissítési rátával rendelkező monitorhoz. Tizenegy készülék állt első körben rajtvonalhoz, amik között van extraszélesvásznú IPS paneles, villámgyors TN paneles és még 4K-s is, szóval választék van bőven. Idehaza az Acer, a BenQ és az LG megoldásai jelentek meg először, de hamarosan várhatók a Samsung kijelzői is. Az új generációs Radeonok mind támogatni fogják a technológiát, a mostaniak közül csak ezek képesek kihasználni: R7 260(X), R9 285, R9 290(X), R9 295X2.

YOUTUBE KÖZVETÍTÉSEK, IMMÁR 60 FPS-SEL IS

Már egy ideje lehet 60 fps-es videókat nézni YouTube-on, de a streamek esetében maradt a másodpercenként 30 képkocka maximumnak. Mivel a Google nem szeretne lemaradni a Twitch mögött, így alkotott egy új lejátszót, ami HTML5 alapon működik, és képes kezelni a 60 fps-es videókat. A lejátszó olyan extrákat is kapott, mint a gyorsított lejátszás (ha lemaradnánk a streamben, és szeretnénk behozni a hátrányunkat), és igény szerint bármikor visszaválthatunk 30 fps-re is. Hogy mennyien fognak élni az új lehetőséggel, az egyelőre kérdéses, mert Twitchen sem túl nagy a sávszélesség-igény miatt a 60 fps-sel streamelők aránya, de a lényeg, hogy a lehetőség mostantól adott, az Elgato és az XSplit pedig már támogatja is a YouTube újdonságát.

ULTRAKÖNNYŰ NOTEBOOK-PÁROS A LENOVÓTÓL

Nem is olyan rég még az Apple sokkolt minket az extravékony, pehelykönnyű, brutálisan drága és erősen kompromisszumos gépével, úgyhogy talán épp ideje volt, hogy valaki villantson windowsos fronton is egy alternatívát. Ezúttal a legnagyobb PC gyártón, a Lenovón volt a sor, amely a Lavie Z szériával ment be egy kilogramm alá, hála a speciális magnézium-lítium ötvözet háznak. A Lavie Z és Lavie Z 360 között a legnagyobb különbség az, hogy utóbbi érintőképernyőt kapott, ami közel 360 fokban hátrahajtható, így tábláként is használható a szerkezet. A súlyukat tekintve az „egyszerűbb" gép mindössze 850 grammot nyom a mérlegen, az érintőképernyős változat pedig 925-öt. Adná magát, hogy akkor biztos apró gépekről van szó, de nem, legalábbis nem képátló tekintetében. Mindkét gép egy 13,3 colos, 2560x1440 pixeles felbontású panelt használ, az izomzatot pedig egy Core i7-5500U szolgáltatja bennük, ami jóval erősebb, mint a Macbookban használt Core M. Valamit valamiért persze: a Lenovo gépe egyrészt drágább (de több év garanciát kap alapból), másrészt aktív hűtéssel bír.



VIRTUAL REALITY PLAYGROUND, HA A RIFTET KEVÉSNEK ÉREZNÉD

Sokszor hallhattuk már, hogy a VR lesz a játékok jövője, és bizonyos szinten kétségtelenül így van – aki próbálta, az tudja mekkora élmény. Egy kis csapat azonban többre vágyott, és elkezdte megépíteni Amerikában a The Voidot, ami nagyon hasonlít a mostani lézeres élő lövöldözésekre, azzal a különbséggel, hogy VR-sisakkal a fejünkön rohangálunk. Egy egész arénát építettek a koncepció köré, amiben megvannak az alapok, mint például a falak, tehát ha a virtuális térben lesz előttünk valami, akkor azon nem sétálhatunk csak úgy át. Aztán a valóságban lehet, hogy csak egy fémlapot nyomogatunk az ajtó mellett, de a sisak miatt mi azt egy vezérlőszerkezet érintőképernyőjének fogjuk látni. A koncepció nagyon érdekesnek hangzik, lehet, hogy pár év alatt elterjed, és akkor itthon is lesz pár hasonló aréna.

MEGDÖBBENTŐEN VÉKONY OLED PANELLEL ÁLLT ELŐ AZ LG

Ha azt mondjuk OLED, a legtöbb embernek valószínűleg a Samsung jut az eszébe, hiszen mobilokban és táblákban már jó ideje alkalmazza ezt a technológiát a cég, míg a többiek nagyrészt maradtak a folyadékkristályos megjelenítőknél. Ha azonban a képátlót tekintve nagyságrendet váltunk, már az LG viszi a prímet: a cég régóta kísérletezik tévékbe szánt panelekkel – jelenleg is kínál olyan 55 colos modellt, amiben organikus LED-ek dolgoznak. Nemrég azonban bemutattak egy olyan panelt, ami a fizikai jellemzőit tekintetbe véve kenterbe veri az eddigi csúcsmegoldásukat, ami 4,3 milliméter vastag volt, már ha ezt lehet még vastagságnak nevezni. Az új panel mindössze 0,97 milliméteres, 55 colos méretben 1,9 kilogrammot nyom a mérlegen, és mágneses keret segítségével bármikor feldobható a falra. Nemrég csak sci-fikben láthattunk ilyesmit, pár éven belül azonban ott lehet a nappalinkban.

HA TÚL DRÁGA LENNE A TITAN X, ITT A GTX980 TI

Közelednek az új Radeonok (sőt, mire a kezetekbe kapjátok az újságot, talán már meg is jelennek), az Nvidia pedig úgy gondolta, hogy még időben bebiztosítja a helyét a felső kategóriában, így még a hó legelején bejelentette a számozott GTX vonal legújabb zászlóshajóját, a GTX980 Titaniumot. Ezúttal nem követte el azt a hibát a cég, mint a GTX780 Ti-nél, ami gyorsabb volt a Titánnál, úgyhogy a memória felezése mellett (6 GB így is bőven elég mindenre) a shadereket is megnyeste egy kicsit. Két tömb letiltása után azért még mindig maradt 2816 CUDA magunk, ami bár kevesebb annál, mint amennyi a már emlegetett GTX780 Titaniumon volt, de a Maxwell architektúra hatékonysága miatt mégis jelentős sebességtöbbletre számíthatunk. Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a titanos órajelek teljesen megmaradtak, csak marginális csökkenés tapasztalható, tehát az új kártya valószínűleg csak pár százalékkal lesz lassabb, mint a nagy testvére. 650 dollárról indul a GTX980 Ti ára, ami itthon 200 ezer forint környékét jelentheti. Persze ez még mindig nem kevés, de a TITAN 350 ezréhez képest már-már barátinak mondható.

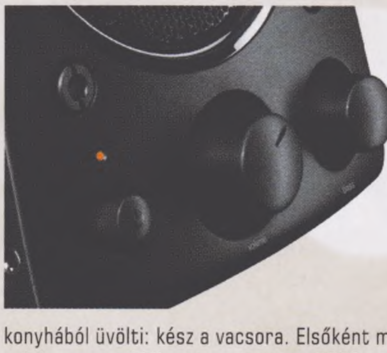
Logitech Z623 & Z906

SZÓLJATOK A SZOMSZÉDOKNAK

[ÍRTA CHRIS] NINCS IS ANNÁL JOBB ÉRZÉS, MINT AMIKOR HAZAMEGYÜNK, BEKAPCSOLJUK A TÉVÉT VAGY A SZÁMÍTÓGÉPET, ÉS MINDENT ELFELEDVE ÁTADJUK MAGUNKAT A SZÓRAKOZTATÓIPAR DROGJAINAK. EHHEZ VISZONT NEMCSAK PARÁDÉS LÁTVÁNYRA, HANEM HANGHATÁSOKRA IS SZÜKSÉGÜNK LESZ.

Köztudott, hogy a videojátékokat többnyire a látvánnyal igyekeznek eladni – ám miközben szemünket kényeztetjük, nem szabad elfeledni, hogy mindaz, amit a képernyőre varázsolnak ezek tripla-A kategóriás csodák, mit sem érne megfelelő hanghatások és zene nélkül. Csak próbáljátok ki! Kapcsoljátok le a hangszórókat egy előzetes megtekintése közben, és hamar rájöttök, hogy a megfelelő élmény eléréséhez bizony a füleiteket is kényeztetni kell. Sokan azonban nem engedhetik meg maguknak, hogy több százezer forintot költsenek hangsugárzó eszközökre, inkább megveszik az olcsó fejhallgatót, vagy ne adj isten rákötik a mobiltelefonjuk fülhallgatóját a számítógépre. Azok viszont, akik szeretnének magasabb szintre lépni, hogy kiteljesítsék médiafogyasztási szokásukat, figyeljenek most egy kicsit ide: bemutatunk két tökéletes házimozirendszert!

Azt hiszem, abban sokan egyetértünk, hogy a hanghatások legalább olyan fontosak a tökéletes játékélmény eléréséhez, mint a 60 fps-sel pörgő ultra minőségű grafika. Ennek elérésében segít a Logitech hangrendszerek két jeles képviselője is, a Z623 és a Z906 hangsugárzószett, erősítővel, mélynyomóládával, ahhoz tartozó kábelekkel, meg ami ilyenkor kell. Lényegében egy ilyen kicsike megvásárlása után minden készen áll már arra, hogy kiüldözzük a szomszédokat a lakásukból, és soha többet ne halljuk meg anyut, ahogy a



konyhából üvölti: kész a vacsora. Elsőként mutassuk be a nagyobbik szörnyeteget, a Z906-ot!

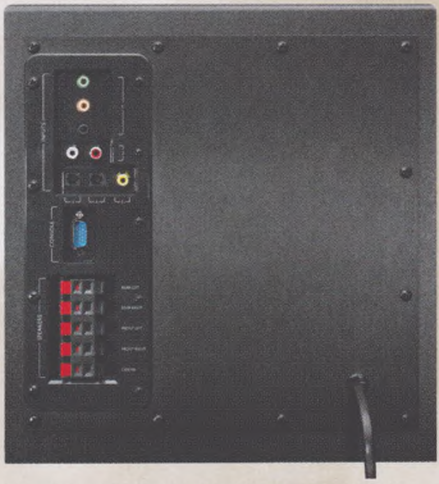
Z906 – AZ 5.1-ES SZÖRNYETEG

Bár a Z906-ot elsősorban PC-khez tervezték, fontos tudni, hogy megvásárlásával rögtön a házimozirendszerünket is kiépíthetjük, köszönhetően a hozzá járó THX tanúsítványnak, ami lényegében azt jelenti, hogy George Lucas is áldását adta rá, a cucc filmnézéshez is alkalmas. A doboz kibontása után máris megcsodálhatjuk az öt darab, szinte tökegyforma hangsugárzót, a 165 wattos teljesítményre képes mélynyomóládát, a vezérlőegységet, valamint a távirányítót. Bár a szürkés, enyhén fémes beütésű megjelenés nem túl modern külsőt kölcsönöz a hangszóróknak, de jól jelzi, hogy itt bizony egy high-tech számítógépes kiegészítőről van szó. Különösen a vezérlődoboz néz ki elég érdekesen: a rajta lévő LED-ek, a közepén elhelyezkedő hangerőszabályzó és a vastag kábel, amely összeköti a mélynyomóval, eléggé idejétmúlt külsőt kölcsönöz neki. A mélynyomóval szerencsére már nincs ilyen gond, de ez nem is igazán számít, hiszen a legnagyobb doboz valószínűleg az asztal alá vagy a tévé mögé kerül. Ezen a ládán találjuk egyébként a rendszer összes bemenő csatlakozóját: két optikai és egy koaxiális bemenetet, valamint egy hatcsatornását, ami PC-vel való összekötés esetében jön jól. Ezenkívül rádughatjuk a Z906-ot sztereó hangforrásra is, hála a két RCA-bemenetnek. Sajnálatos viszont, hogy a Z906 HDMI-porttal nem rendelkezik, ami házimozi kiépítésénél sokak számára fontos lehet, bár a két darab optikai bemenet valószínűleg lefedi a többség igényeit.

A Z906-os médiarendszer mégsem külső megjelenésével vagy bemeneteivel vett le minket a lábunkról, hanem azzal, amikor bekapcsoltuk. Elsőként a Battlefield negyedik részét próbáltuk ki vele, optikai csatlakozókkal, ügyelve rá, hogy a játékban a megfelelő hangrendszer válasszuk ki. A BF4 már sztereó rendszereken is döbbenetesen szólt, de itt kérem szépen maga volt a mennyország! A mélynyomóból érkező basszus egészen elképesztő minőségű és erejű, mindemellett az oldalról érkező magas

	Z906	Z623
HANGSZÓRÓ KONFIGURÁCIÓ	5.1	2.1
TELJESÍTMÉNY	500 W	200 W
BEMENETEK	2 db digitális optikai bemenet 1 db digitális koaxiális bemenet Hatcsatornás közvetlen bemenet RCA bemenet 1 db 3,5 mm-es bemenet	2 db 3,5 mm-es bemenet RCA bemenet Fejhallgató-csatlakozó
HIVATALOS ÁR	127.990,-	63.990,-

PC GURU AJÁNLOTT



hangokat sem nyomta el, tehát az apró kattanásokat is tökéletesen ki lehetett hallani a szoba minden sarkából. Ezek után már nem is akartunk nagyon kilépni a játékból, de a biztonság kedvéért kipróbáltuk még az egészet Blu-ray lejátszóval és az Avatar című filmmel is. Nos, örömmel jelentjük, hogy a rendszer itt is kiállta a próbát: a mély hangok teltek, erősek, a magasak pedig nem túl élesek voltak, melynek köszönhetően alig akartuk visszacsomagolni dobozába a kicsikét.

FURCSA, HOGY AZ OLCSÓBB MODELL A JOBB, DE JELENLEG EZ A HELYZET. HA REMEK GAMERHANGFALRÓL VAN SZÓ, A LOGITECH HOZZÁÉRTÉSE VERHETETLEN.

A Z906 tehát tökéletes választás akkor is, ha irodába, nappaliba, vagy esetleg egy külön erre a célra felállított játékszobába helyezzük el. Egyetlen hibájának csupán a sötét, nem túl modern megjelenését tudnánk felhozni, illetve a HDMI-bemenet hiányát, de teljesítménye gyorsan feledtette velünk minden kétségünket azzal kapcsolatban, hogy ez bizony egy profi, mindazonáltal megfizethető hangrendszer játékosok számára is.

Z623 – A 2.1-ES HANGSZÓRÓK CSÚCSA

De mi van akkor, ha nincs szükségünk 5.1-es hangszórócsodára? Ha megelégszünk a sztereó hanggal, ezt viszont a lehető legjobb minőségben szeretnénk élvezni? Nos, ebben az esetben bátran ajánljuk figyelmetekbe a Logitech Z623 hangrendszerét, melyről nyugodtan kijelenthetjük, hogy a lehető legjobb 2.1-es hangrendszer, amivel eddig találkoztunk. Bár a Z623 is megkapta a THX minősítést, tehát filmekhez is jó szívvel ajánlja a gyártó, ez a rendszer kifejezetten zenéhez, vagy jelen esetünkben videojátékokhoz ideális. A csomag ezúttal csupán három nagyobb összetevőt tartalmaz: a két oldalsó hangsugárzót, valamint a mélynyomó ládát, amit az asztal alá pakolva ezúttal is tökéletesen elrejthetünk. A rendszer gyenge pontját a design tekintetében a nem leválasztható kábelek jelentik, melyek meghibásodása esetén sajnos cserélni kell az egészet, ami mondanunk sem kell, nem túl kellemes élmény. A hangszórók külső kialakítása hasonlóan high-tech, mint a fentebb említett Z906 esetében: nem igazán nevezhetjük modernek és letisztultnak. A jobboldali hangsugárzón találjuk a vezérlőeszközöket, ezen keresztül állíthatjuk a hangerőt, a basszus mélységét, vagy kapcsolhatjuk ki és be a rendszert. Ugyanitt, a hangszóró oldalán találunk még egy fejhallgató-kimenetet is, ami lassan kötelező kényelmi funkció abban az esetben, ha nem szeretnénk kollégáinkkal, családunkkal is megosztani, hogy épp mit hallgatunk.

Vagy kiverni őket az ágyból, ugyanis a Z623 teljesítménye egészen elképesztő ahhoz képest, hogy milyen árfekvésben találjuk meg a piacon (a táblázatban lévő számok a Logitech hivatalos árai, de ennél jóval olcsóbban is megtaláltuk mindkét hangrendszert a hazai boltok kínálatában). A mély hangok ebben az esetben is teltek, nem recsegnek, tekintélyt parancsolóan töltik be a szobát. Mindemellett a sztereó hangszórók is kihallatszanak a dübörgő basszus alól, olyan páratlan hanghatást eredményezve, melyhez foghatót tényleg csak nagyon kevés hasonló kategóriájú hangrendszer képes biztosítani.

FEJHALLGATÓD VAN? IDEJE VÁLTANI!

Sok esetben a játékosok megelégszenek egy fejhallgatóval, esetleg a tévé hangsugárzóival, amennyiben játékról van szó. Ők azok, akik valószínűleg még nem hallották szólni a Witcher 3 zenéjét a Z623-on keresztül, vagy nem próbálták ki, milyen egy 5.1-es hangrendszerrel Call of Dutyzni, Battlefieldezni. Ez bizony ugyanis olyan élménnyel gazdagítja a videojátékokat, amit sosem fogunk a jövőben lecserélni. A tesztünkben szereplő két hangrendszer közül bátran ajánljuk mindkettőt kipróbálásra és megvásárlásra, bár azok közül inkább az utóbbi, azaz a 2.1-es Z623 volt az, ami teljesen elvarázsolt minket. Ez az, ami tökéletes élményt biztosít filmezéshez, zenehallgatáshoz és játékokhoz egyaránt.

Eszköz: **Z906 hangszóró**
Info: **www.logitech.hu**
Ár: **kb. 128.000 Ft**

PRO	KONTRA
– erőteljes hanghatás – okos vezérlőkonzol – 2 db optikai bemenet	– nincs HDMI bemenet – a design kicsit idejétmúlt

Eszköz: **Z623 hangszóró**
Info: **www.logitech.hu**
Ár: **kb. 63.990 Ft**

PRO	KONTRA
– csodaszép hangzás – basszusvezérlő – pofás design	– nincs távirányító hozzá – kicsit robosztus a mélynyomó

A retrológus válaszol...

A Sinclair-sztori, II. rész

[ÍRTA KREDENC] **Folytatjuk kétrészes sorozatunkat, amelyben Sir Clive Sinclairt és az ő csodamasináit mutatjuk be, melyek alapvetően változtatták meg a számítástechnikát, és felírták az Egyesült Királyságot az új iparág térképére.**

Az előző részben a BBC-féle pályázat elbukásánál hagytuk abba a sztorit, azzal a zárással, hogy Clive Sinclair varázsköpönyege alatt már ott formálódott egy új masina: a ZX Spectrum. A gép a Sinclair Research termékvonalának evolúciója volt, azaz a ZX81-ből nőtt ki, és annak elveit, hagyományait folytatta. A Spectrumot, akárcsak elődeit Rick Dickinson tervezte, aki átörökítette az érintőmembrános megoldást, ám immár „valódi", gumiból készített billentyűkkel látta el az új jövevényt. A zömök, fekete jószág a szürke gombokkal, színes feliratokkal és az emblematikussá vált szivárványcsíkkal a sarkában valóban rendkívül tetszetős látványt nyújtott – persze a lényeg a belsejében lapult.

A GUMIBILLENTYŰS CSODA

A masina szíve természetesen egy Zilog Z80A processzor volt, mely 3,5 MHz-en dobogott, ezt egészítette ki a 16 kB-os ROM és a (modelltől függő) 16, illetve 48 kB RAM. A grafikus megjelenítés melyet egy fiatal mérnök, Richard Altwasser tervezett, egészen izgalmas volt. A Spectrum a 32x24 szöveges kimenet mellett egy 15 árnyalatú (hét szín két árnyalattal és a fekete) palettát is meg tudott „szólítani", 256x192 pixeles felbontásban. Ami Altwasser nagy ötlete volt, hogy a színt elkülönítetten tárolta a pixeles bittérképtől alacsony felbontásban, egy 32x24-es rácson, vagyis egy 8x8-as karakterblokkon minden pixel egy előtér- és egy háttérszínen osztozott. Ezzel sikerült elérni, hogy a grafikus mód részére elég volt 7 kilobyte (!) memória; az ifjú mérnök ezen újszerű megoldása el is nyerte a szabadalmi hivatal védjegyoltalmát. A gép „agyát" jelentő Sinclair BASIC interpreter, melyet Steve Vickers írt, szintén a ZX81-en alapult, ugyanazon elv mentén, azaz a billentyűk lenyomásával komplett parancsszavakat lehetett bevinni. Persze a karakterkészlet kibővült, új utasítások kerültek be, gyorsabb lett a betöltés, és menteni is lehetett, úgy tömböket, mint képernyőmemóriát vagy meghatározott memóriacím-tartalmat.

A SPECTRUM-LÁZ

A Sinclair ZX Spectrum 1982. április 21-én jelent meg az Egyesült Királyságban, őrületesen jó áron: a 16 kB-os modellért 125, a 48-asért 175 fontot kellett kifizetni. Emlékeztetőül: az Acorn gyártotta BBC Micro 235, illetve 335 fonts induló áron kellette magát, és hiába mutogatták a tévében, micsoda lyukkártya-vezérlő applikációkat meg menetrendeket lehet vele gyártani, Clive bácsi masinája sokkal cukibb és mókásabb volt. A Spectrumra egyszerűen lehetett programokat írni (igaz, a hardveres és szoftveres limitációk miatt kellett hozzá némi kreativitás), és azok a „garázsprogramozók", akik már a ZX80/81 családnál is bele-belekóstoltak a játékkészítésbe, vérszemet kaptak. A szigetországban hirtelen mindenki erre a gépre akart fejleszteni, sorra születtek meg a stúdiók, a piacot ellepték a jellegzetes szivárványcsíkkal ékesített kazetták. Nem túlzás azt állítani, hogy a brit szoftver-, és ezen belül is a játékipar robbanását a ZX Spectrumnak köszönhetjük. Itt kezdte a szakmát a Shinyt alapító David Perry, a legendás Mike Singleton (Lords of Midnight), az „xcomos" Julian Gollop, a Rare-t létrehozó Stamper-fivérek (Jet Pac, Atic Atac), ezen a platformon születtek meg a 8-bites éra olyan, ma már ikonikussá vált játékai, mint a Manic Miner és Jet Set Willy (Matthew Smith), a Saboteur (Clive Townsend), a Way of the Exploding Fist (Greg Barnett), a Match Day és Head over Heels (Jon Ritman), vagy épp az Oliver-ikrek Dizzy-szériája, és új műfajok születtek (Football Manager – Kevin Thorns). És e platform keltette életre a szigetország és Európa olyan fontos szoftverházait, kiadóit, mint a Darling-testvérek alapította Codemasters, a Martin Alper nevével fémjelezett Mastertronic, vagy a John Woods és David Ward által létrehozott Ocean.

Az Egyesült Királyságban visszavonhatatlanul kitört a home computer láz – a „Speccy" ugyanaz volt ott, mint a nagy vízen túl a Commodore 64, de Európa számos országában, így nálunk is óriási rajongótábor szerveződött köré. Minden az új masináról szólt, a számítástechnikával foglalkozó újságok megteltek Spectrum-rovatokkal, új lapok születtek (Sinclair User, Your Sinclair, Crash; ahogy a PC Guru Online-on olvasható, a magyar játékfejlesztés történetét feldolgozó cikksorozatunkból is kiderül, az első hazai, kifejezetten játékokkal foglalkozó újság is az 1987-ben piacra került Spectrum Világ volt) – és Clive Sinclair mennybe ment. 43 évesen, 1983-ban őfelsége II. Erzsébet a brit iparnak tett szolgálataiért lovaggá ütötte.

Az biztos, hogy a Sinclair csomagolása és színvilága mind a mai napig zseniális: ilyen tarka, mégis ízléses termék nem minden nap kerül a piacra.

A MINDENSÉGBE, ÉS...

A Sinclair Research számára az 1982-es év amúgy is fordulópont volt, hiszen a márciusi pénzügyi évet 8,5 millió fontos profittal zárták, a cég vagyona 27 millió font volt (ezt 83-re megduplázták, 84-re pedig megtriplázták). A vállalat új főhadiszállásra költözött, egy egykori ásványvíz-palackozó gyár épületébe, ahol megkezdték a Spectrum továbbfejlesztését. 1984 januárjában érkezett a 128 kB-os Sinclair QL (a Quantum Leap, azaz kvantumugrás betűszava), amely a profi felhasználókat célozta meg 400 fontos áron, belsejében egy 7,5 MHz-es Motorola 68008 processzorral, két ULA és egy Intel 8049 mikrovezérlő társaságában. A lelke a QDOS nevű, Tony Tebby által tervezett preemptív többfeladatos (multitask) operációs rendszer volt – soha azelőtt nem került még be mikrokomputerbe ilyen OS (amit aztán a következő évben a Commodore Amiga vitt sikerre). A gépbe adattárolóként két darab Microdrive is került – ez a mágnesszalagos periféria a Spectrumhoz is kapható volt, bár nem tudta kiszorítani a hagyományos magnós megoldásokat. A QL nem volt sikeres; a cég lóhalálában, idő előtt dobta piacra, hogy megelőzze az Apple Macintosht, az Atari ST-t és az Amigát, emiatt számos problémával küzdött, és 1985-ben be is szüntették a gyártását.

1984 októberében jelent meg a Speccy továbbfejlesztett változata, a ZX Spectrum + 179,95 fontos áron, amely tulajdonképpen egy áttokozott 48 kB-os Spectrum volt, kemény műanyag gombokkal és reset-kapcsolóval. Ennél fontosabb volt a 128 kB-os modell, amelyet a spanyol terjesztővel közösen fejlesztettek ki a cég szakemberei. Spanyolországban ugyanis a kormány különadóval sújtotta a 64 kB-os vagy annál kisebb masinákat, így született meg a jószág, amely a nagy memória mellett háromcsatornás, MIDI-kompatibilis hangchipet, RS-232 soros portot és RGB-monitor csatlakozót is kapott. Érdekes adalék, hogy bár a masina '85 szeptemberében került az ibériai üzletekbe, a Sinclair 1986 januárjáig visszatartotta a brit forgalmazást, mivel rengeteg eladatlan Spectrum + porosodott a polcokon – a 128-as modell aztán ugyanazon áron, vagyis 179,95-ért került a piacra.

...A MÉLYBE

Sir Clive Sinclair, ahogy az az előző részből is kiderült, nyughatatlan elme. A Sinclair Research a mikroszámítógépekből élt, ám a cégtulajdonost már nem nagyon izgatta a dolog. Abban az

SZERENCSÉRE A SPECTRUM-ÉLMÉNY MA MÁR KÖNNYEDÉN PÓTOLHATÓ A TÖKÉLETES EMULÁCIÓNAK ÉS AZ ÚJRAKIADOTT HARDVEREKNEK KÖSZÖNHETŐEN.

évben, mikor elnyerte a lovagi címet, eladott 8,6 millió fontnyi értékpapírt a saját részvényeiből, és megalapította a Sinclair Vehicles nevű céget azzal a szándékkal, hogy olcsó, elektromos autót készítsen. Az első (és egyetlen) modell, az együléses, háromkerekű Sinclair C5 1985 januárjában debütált 400 fontos áron – és óriásit hasalt: mindössze 17 ezer darabot adtak el belőle, Sir Clive 7 millió fontot bukott rajta, és még abban az évben kénytelen volt felszámolni a firmát. Ugyanebben a hónapban mutatták be a Los Angeles-i CES-en Clive bácsi másik agyszüleményét, egy FM-rádióval egybeépített LCD-karórát, amivel vissza akart térni az Egyesült Államok piacára (a Timex 1983 végén az erős konkurenciaharc miatt felmondta a céggel kötött szerződést), ám ez a szerkezet még csak a sorozatgyártást sem élte meg. Hasonlóan végezte a Sinclair Research égisze alatt piacra dobott TV80, amely egy zsebben elférő hordozható tévé volt, és bár technológiai szempontból valóban zseniálisnak mondható (katódsugárcsöves készülék, oldalt elhelyezett elektronágyúval, melynek képét egy Fresnel-lencse nagyította fel), alig 15 ezer talált gazdára, így a ráfordított 4 millió font töredékét tudta csak visszahozni.

Ezek a bukások aláásták a Sinclair név renoméját. 1985-ben, amikor az 1980-ban 640 ezer fonttal alapított cég vagyona elérte a 102 millió fontot, ám az évet 18 milliós veszteséggel zárták, átszervezést jelentettek be, de nem találtak befektetőt. A vállalat sorsa egészen a következő évig bizonytalan volt, ekkor robbant a bomba: a teljes számítógépes részleget, beleértve a Sinclair brandet is, 1986. április 7-én ötmillió fontért eladták Alan Sugar cégének, a konkurens Amstrad részvénytársaságnak, amely kiadott pár továbbgondolt modellt (+2, +2A, +2B, +3, +3A), mígnem 1992-ben beszüntette a Spectrum gyártását. A Sinclair Research kutató-fejlesztő vállalattá és holdinggá alakult, ám már csak árnyéka volt korábbi önmagának – 1990-re három főre apadt a létszám, 1997-ben pedig már csak Sir Clive jelentette a céget.

A NAGY ÁLMODÓ

És hogy mivel foglalkozik most Sir Clive Sinclair? Nos, továbbra is a járműipar forradalmasításáról álmodozik: 1992-ben egy újabb járművet dobott piacra, a Zike elektromos biciklit, amiből mindössze kétezer darab kelt el, 2006-ban jött az összecsukható A-bike, és a levegőben lóg a Sinclair X-1 elektromos autó is, amely 2011-re volt bejelentve, de azóta sem tudjuk, mi van vele. Emellett Sir Clive szenvedélyes pókerjátékos, 17 évig volt a brit Mensa elnöke, és egy 2010-es interjúban azt nyilatkozta, hogy nincs számítógépe, a levelezését telefonon intézi, az internet pedig rossz, mert elvonja a figyelmét a feltalálástól. Fura egy ember, annyi szent, ám hogy a 80-as évek közepének egyik legfontosabb figurája, aki nélkül nem lenne a szigetország számítástechnikája és játékipara az, ami manapság, egészen biztos. Isten éltesse sokáig, Clive bácsi!

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

MIT RAKJUNK A GÉPGYILKOS WITCHER 3 ALÁ?

Üdvözletem! Segítséget szeretnék kérni egy videokártya-cseréhez, valamint tápkérdésem is van. A csere célja: a Witcher 3 futtatása stabilan kb. High körüli beállításon.

Jelenlegi konfigom:

- Alaplap: Gigabyte B75-D3V
- Proci: Intel Core i7 3770K 3.5 GHz
- Memória: 2x8 GB Kingston Hyper X
- VGA: Geforce 550Ti 1 GB
- Táp: CHIEFTEC CTG-550-80P
- 1x DVD olvasó, 1x 1TB winchester, 3x 120 mm ventilátor.

Mindenféleképpen Geforce, azon belül Gigabyte kártyát szeretnék a gépembe. Ezért a következő két kártyát néztem ki árkeret miatt (100.000 körül)

1: GIGABYTE GV-N970IXOC-4GD GTX970 4GB GDDR5 PCIE
2: GIGABYTE GV-N970G1 GAMING-4GD GTX970 4GB GDDR5 OC PCIE

A két kártyából a második egy tízessel többe kerül, de a mérete és a fogyasztása is több. (550-es táp kell neki, ami amúgy pont megvan). Az első kártya kisebb, és elég neki min. 400 wattos táp, amit én biztonságosnak érzek. De ennek meg a méretétől is félek. Nem tűnik egy gamer kártyának. De nem is értek hozzá.

A kérdésem a következő: a két kártya között teljesítményben nagy a szakadék? Tehát van értelme, akkor már azt a plusz felárat a nagyobbért kifizetnem? Mert csak 1-2% teljesítménybéli különbségért, akkor már a kisebbet veszem meg. Ha netán a nagyobb kártyát választom, mi a garancia, hogy az 550-es tápom elég lesz neki? (Függetlenül attól, hogy a követelményekben az szerepel.) Már láttam tápot elszállni Crysis 3 futtatása alatt, abból az okból kifolyólag, hogy nem bírta el az új videokarit a táp, pedig a követelményeknek szintén megfelelt.

A választ előre is köszönöm. Elnézést, ha túl hosszú lettem, de ez a vásárlás most évekre fogja meghatározni a konfigomat.

Tisztelettel: **ADAM**

Kedves Ádám!
A Witcher 3 most elég sok játékost izgat, úgyhogy egy kicsit bővebben is foglalkozom a kérdéssel. Neked azt mondom, hogy nyugodtan válaszd a második kártyát, mert egyrészt kb. 10%-kal gyorsabb, másrészt jóval halkabb. Az első változatot ITX-es házakba találták ki, válogatott GPU-kból készül, hogy kicsit lefoghassák a fogyasztását, de messze nincs 150 W a két kártya között, max. 50. Annak a Chieftec tápnak illene elvinnie csont nélkül a nagyobb kártyát is. Csak arra figyelj, hogy az tényleg NAGY. Szóval csak akkor fizess be rá, ha kényelmesen elfér a gépházadban, különben lehet, hogy más gyártó után kell nézned.
A GTX970 egyébként elég jó kártya a Witcher alá, még Ultra beállítás mellett is elviszi 40-50 fps-sel Full HD-s felbontáson. Ha valaki viszont a 60 fps-t célozza meg, esetleg a Hairworksöt is be akarja kapcsolni (ez jelenleg elég gépgyilkos opció), akkor GTX 980 Ti vagy Titan X fog kelleni neki. Ez a rossz hír. A jó az, hogy természetesen, mint mindig, néhány opció kikapcsolása most is csak minimális látványbeli különbséget jelent, miközben az átlag fps szépen elindul felfelé, tehát nagyon jól skálázódik a játék. Azt a szintet, amit PS4-en mutat, ki lehet hozni egy R9 260X/GTX750 Ti kártyával, és igazából az sem ronda (med-high beállítások, 1080p, 30 fps). A proci ereje főleg városokban és a nagyobb csatákban számít, de általában a GPU lesz a szűk keresztmetszet. Egy erősebb videokártya mellé azért nem árt egy négymagos processzor.

INSTABIL FPS

Kedves Mentőöv!
Az a problémám, hogy a játékok nem futnak stabilan a gépemen. Egy Geforce GTX 750Ti, egy AMD FX6300-as processzor, és 8 GB RAM van benne. A nagyobb gépigényű játékoknál, mint a The Crew, Far Cry, Battlefield, folyamatosan ugrál az fps: egyszer 60+, aztán leesik 10-20-ra. Próbáltam a grafikát állítani, de kb. ugyanannyi fps-t kapok Low grafikán, mint Ultrán, és ugyanúgy ugrál. Pl.: GTA 5-ben egyszer stabilan megvan az 59 fps, aztán leesik 20-ra, ráadásul teljesen indokolatlanul, mert van, hogy a sivatagban 20, de a városban 60. Ez van pl. Very High-on, de ha leveszem Low-ra, akkor is ugyanennyi fps, és ugyanígy ingadozik. Hát ezt eleggé elmagyaráztam, talán kicsit túl is beszeltem :)
Fent van a legfrissebb VGA driver. Van valami ötleted?
Köszönöm szépen előre is: **VIZI GÁBOR**

Kedves Gábor!
Mikor elkezdtem olvasni a leveledet, először arra gondoltam, hogy igazából a felsorolt játékok pont olyanok, amik nagyon vegyes terheléssel dolgoznak (nem mindegy, hogy egy GTA-ban a szobádban állsz, vagy a városban kocsikázol), de az, hogy minimumra véve is ugyanez történik, két (esetleg három) dolgot jelenthet. Vagy túlmelegedéses problémáid vannak, vagy az FX-6300 nem bírja az iramot (nem tudom, hogy a 20 minimum fps, vagy tartja is egy ideig). Érdemes lehet játék közben monitorozni a CPU és a GPU hőfokát. A GTX750 Ti 80 foknál kezdi el levenni az órajelét, az FX ennél továbbmegy, de ha valamelyiknek problémás a hűtése, és elkezd a túlélésért küzdeni, akkor nagyon visszafogja magát. A GPU-Z és a Real Temp ingyenes programok és az órajelet is monitorozzák, így láthatod, ha baj van. Ha nem ez a probléma, akkor érdemes lehet megnézni az FX-6300 szálainak a terhelését. Hiába írunk 2015-öt, sok játék még mindig csak két szálat használ komolyabban, és így lehet, hogy kevés lesz a kraft, bár ezt a processzort mi próbáltuk pl. GTA V alatt és nem rémlik, hogy ilyen problémáink lettek volna, szóval inkább a túlmelegedésre szavazok. Aztán persze, mint mindig, ott van a szoftveres probléma lehetősége is, de azt a legegyszerűbben úgy tudod ellenőrizni, ha újrahúzod a rendszert, és megnézed, hogy helyreállt-e a világ rendje.

HASZNÁLT KONFIGURÁCIÓ VÁSÁRLÁSA

Azzal a kéréssel fordulok hozzád, hogy felajánlottak három gépet, és nem tudom eldönteni, melyik lenne a legjobb vétel. Az ár az nem számít, csak arra lennék kíváncsi, melyik tud legjobban teljesíteni.(Csak játékra használnám)

Az első: Intel i5-650 CPU, Palit Nvidia GTX580 3072MB, Intel DP55WG alaplap, 8 GB DDR3-1333 RAM, Samsung 1TB HD103UJ (7200rpm), B-Quiet Netzteil 700Watt

A második: AMD Phenom II X6 1090T 3.2 GHz CPU, PCS Radeon 5850 1 GB, 4 GB RAM, 120GB SSD, 750 GB HDD

A harmadik: Intel Core i5-2400 PC1155 6MB Cache 4x3,1GHz retail (Box), Gainward GeForce GTX 580, 1536MB DDR5, Kingston 8GB 1333MHz DDR3, ASRock Z68 Pro3, Socket 1155

Válaszod előre is köszönöm: **JUCI**

Kedves Juci! (Lányok is írnak a HW mentőövnek!) Egyértelműen a középső konfiguráció a leggyengébb, azzal szerintem kár is foglalkozni. Bár az SSD csábító lehet, de a 4 GB memória és a GTX580-ak szintjét elkerülő Radeon miatt nem szabad számításba venni. A másik két gépnél már igazából az a kérdés, hogy kétszer annyi processzormag, vagy

kétszer annyi memória a videokártyának. Bár már vannak játékok szép számmal, amik igényelhetik a 2 GB VRAM-ot, én mégis az erősebb processzort választanám, és ezzel a harmadik gépet. Ráadásul az a processzor még frissebb is egy évvel, egy erősebb VGA-t is ki tudna hajtani, így a frissítésnek sem lehet semmi akadálya a későbbiekben. Félreértés ne essék, egy ideig bőven elleszel az 580-assal is. Kicsit régi kártya, ami leszívja Paksot, és sajnos már a friss driverekben is ritkán gondolnak csak rá, ha optimalizálni kell, de a maga idejében a csúcsot jelentette, és még ma is nagyon jól tartja magát. Egy ismerősömtől tudom, hogy még a Witcher 3 sem jelent neki gondot Highon, szóval manapság még a beállításoknál sem kell visszafognod vele magad annyira, pedig négy és fél éves! Nem rossz, ugye?

TELJES GÉPCSERE, DE LÉPÉSENKÉNT

Tisztelt PC Guru csapat!
Hozzáértő tanácsotokra van szükségem, mert lassan elérkezett az ideje, hogy felújítsam a négyéves gépemet. Sajnos egyszerre nagy összeg nem áll a rendelkezésemre, ezért úgy gondoltam, darabonként veszem meg a gépet 1-2 havonta. Több kérdésem is van ezzel kapcsolatban, de először is lássuk, miből áll a jelenlegi gépem!

- Alaplap: ASUS M4A785TD-V EVOCPU: AMD Athlon II X2 250 (AM3)VGA: ASUS EAH5570 1GB
- RAM: Kingston CL9 4 GB
- Táp: Coolermaster 450W (azt hiszem)
- HDD: 500 GB Samsung
- És van egy borzasztó vacak Samsung Syncmaster 710n monitorom.

Az egyértelmű, hogy minden le lesz cserélve. Az első kérdésem az, hogy szerintetek mivel kezdjem? Egyáltalán érdemes-e egy új alkatrészt beszerelni a jelenlegi gépbe?

Az általam összeállítandó gép a következőkből állna:

- Alaplap: GIGABYTE GA-B85-HD3
- CPU: Core i5-4690 3.50GHz 1150 BOX
- VGA: GIGABYTE GV-R928WF3OC-3GD R9 280 3GB GDDR5 PCIE
- RAM: HyperX 8GB Savage DDR3 1600MHz CL9 KIT
- TÁP: FSP Raider 550
- SSD: Samsung 850 EVO 120 GB (ez már megvan)
- HDD: WD Black 2TB 7200rpm 64MB SATA3
- HÁZ: FRACTAL DESIGN Core 2500
- Monitor: LG 22MP55HQ-P (kénytelen vagyok rákölteni, de minél kevesebbet, ha lehet)

Nem szeretek tuningolni, nem értek hozzá, ezért nem is erőltetném. Ez alapján szerintem az alaplapnak elégnek kell lennie, de kíváncsi vagyok a ti véleményetekre is. Másik, hogy a táp kihajtja a dolgokat rendesen, vagy vegyem inkább a COOLERMASTER G650M-et? A házzal kapcsolatban: szerintem király, hogy gyárilag három hűtő van benne, és szerintem elég nagy. Vélemény? Utolsó kérdésem pedig, hogy ehhez az összeállításhoz gondolom, még egy processzorhűtő dukálna. Ajánlanátok egyet? Júniusban lehet, hogy megveszem a 8 GB RAM-ot, most egész jó árban vannak. Utolsó utáni kérdésem pedig természetesen a játékokkal kapcsolatos. Az egész konfig képes lesz még 3-4 évig kielégíteni a nextgen játékok igényeit? Egyelőre Dying Light, Evolve, majd az új NFS és az AC Syndicate futtatása lenne a cél.

Válaszotok előre is köszönöm!
Hűséges olvasótok: **DANI**

Kedves Dani!
Ahogy elnézem bár egyesével (esetleg kettesével az alaplap-proci páros esetében) vennéd az alkatrészeket, azért azokon nem spórolnál az időtállóság érdekében. Ez csak a személyes véleményem, de pont ezért nem feltétlenül fognám nagyon szűkre a keretet a monitornál, elvégre mégis azon fogod nézni, hogy mit produkál a géped, tehát alapvetően meghatározza az élményt. A konfiguráció, amit összeraktál, egy elég erős darab. Az alaplap jó lesz a processzorhoz, a CPU pedig garantált, hogy kihúz 3-4 évet, ez miatt nem aggódnék. A grafikusvezérlő viszont csücskösebb kérdés: mostanában fognak megjelenni az új Radeonok, én inkább azok között szemezgetnék majd, a frissebb architektúrának sok előnye van. Az FSP Raider 550 elég lesz, nem kell a 650-es táp. Ház témába nem nagyon szeretek beleszólni, elég szubjektív dolog, de azért nem hagylak cserben. A Fractal Designnak nagyon jó házai vannak, és a Core 2500-ból is maximum a gumírozás hiányzik a kábelelvezető lyukaknál, de ezt leszámítva tényleg jónak tűnik. Egy kicsit vastagabban fog náluk a ceruza, mint a többieknél, de van miért. Processzorhűtőből pár ezer forint környékén már vannak nagyon jó tornyos hűtők (mint például sokak kedvence, a Cooler Master Hyper TX3 EVO vagy az Alpenfoehn Sella), amik közül igazából bármi lehűti a Core i5-öt. Vannak erősebb hűtők is, de nem járnál velük sokkal jobban, mert az új Intel processzoroknál igazából már a hőátadással problémák vannak, így sokszor minimális különbségek jelentkeznek csak egy Core i5 esetében.

Most pedig jöjjön a lényeg: milyen sorrendben vegyünk alkatrészeket? Általánosságban, a legtöbb gépben a grafikusvezérlő cseréje hozza a leglátványosabb javulást, még akkor is, ha a processzor nem hajtja ki. Nálad egy érdekes kérdés, hogy van-e értelme a régi gépbe pakolászni, mert az a helyzet, hogy a CPU cseréjét játékok alatt alig éreznéd meg a viszonylag gyenge videokártya miatt, és ez valamennyire fordítva is igaz. Ha tényleg jó áron van a memória, akkor az nem rossz nyitás, mert jó a mostani gépbe, és az újba is az lesz. Pár hét múlva már az új Radeonok ára is beáll valami emberi szintre, én azzal folytatnám, de attól függően, hogy milyen fogyasztásuk lesz, lehet, hogy tápot is cserélned kell (bár az AMD azt ígéri, nagyon jó lesz a fogyasztás/teljesítmény arány, szóval van esély, hogy nem). A processzorod biztos nem fogja kihajtani, de addig is feltekerheted például az élsimítást magasra, mert az úgyse a CPU-tól függ. Aztán jöhet az alaplap-proci páros, az a legdrágább része a gépnek. A többit, ahogy épp be tudod illeszteni a költségvetésbe, egyik sem kritikus. Mivel van már egy SSD-d, én a merevlemezt hagynám a sor végére, főleg hogy a WD Black nagyon csúnyán van árazva. Igaz, cserébe gyors és sok gari van rá, de kérdés, hogy erre szükséged van-e. Esetleg, ha akarsz egy kicsit spórolni, most a legjobb ár-érték arányú Core i5-ös a 4460-as, és egy ilyen középkategória teteje/felső kategória eleje szintű kártyát kihajt.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

MOST AKKOR 3,5 GB-OS VAGY 4 GB-OS A GTX970?

Sziasztok!
Fejleszteni szeretném a gépem a közeljövőben (úgy kb. fél-1 hónap), már fejben össze is raktam a vasat:

- Alaplap: ASUS P8H61-M LE (mostani gépben van)
- CPU: Intel Core i5 3570 3,4 GHz
- VGA: GIGABYTE GeForce GTX 970 4GB GDDR5 / Asus R9 290X 4GB DDR5
- Táp: FSP Raider 750W
- RAM: 8 GB DDR3
- Monitor: Samsung UE32F5000 1920x1080

Na és itt vagyok bajban. Sok helyen olvastam, hogy a 970 az igazából csak 3,5 és 0,5 VRAM, illetve az L2 gyorsítótárral is van valami turpisság. Viszont az R9 meg sok wattot eszik, és nagyon fel tud melegedni. Szóval, a kérdésem ezzel kapcsolatos: szerintetek, melyiket lenne érdemesebb beszerezni? Válaszotokat előre is köszönöm:
ALEX

Kedves Alex (és mindenki más, akit ez a kérdés foglalkoztat)!
A GTX970 memóriaelérése tényleg fura egy kicsit, ami miatt teljes sebességgel csak az első 3,5 GB memóriát éri el, a maradék felet csak jóval lassabban. Az L2 cache miatt nem kell aggódni, érezhető hátránya csak ez van a kártyának. Viszont Full HD-s felbontás mellett elég nehéz kifogyni úgy a 3,5 GB memóriából, hogy még kritikus fontosságú adatok kerüljenek a maradék fél gigába is, szóval Nvidia-fronton továbbra sincs jobb alternatíva, a GTX970 egy nagyon jó kártya, amihez például teljesen felesleges a Raider 750W, lehet spórolni egy kicsit, és manapság még játékokat is adnak hozzá (Batman, Witcher). Radeonból én most nem venném meg a 290X-et, ha minden jól megy, a napokban fut be az utódja, frissített architektúrával, és ha az jó lesz, akkor inkább azt venném, mint a GeForce-ot. Sajnos a jövőbe még nem látok, de már dolgozom az ügyön.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok! Képzeljétek, mi van! Az van, hogy itt az új Levrov, ti meg szépen elolvassátok. Egyrészt azért, hogy tudjam, nem dolgoztam hiába, másrészt pedig, hogy kedvet kapjatok ahhoz, hogy több levelet írjatok nekünk, illetve nekem. Tudom, hogy meleg van, tudom, hogy nem játszottátok még végig a GTA 5-öt, a Witcher 3-at meg a fél Steam könyvtáratokat, de legalább vége a sulinak, szóval ideje lesz billentyűzetet ragadni és bepötyögni nekünk (nekem), hogy mi nyomja a lelketek, meg hogy milyen jó fejek is vagyunk. (Csak a magad nevében beszélj! Én kérem nem vagyok jó fej. – Chocho) Különben nem fogok tudni nektek válaszolni és megoldani életetek minden problémáját, valamint azt sem fogjuk megtudni, ha valamit rosszul vagy épp jól csinálunk. És ajándékot sem tudunk adni. Első levelünkben például ez utóbbira van példa, de ebben persze nincs semmi meglepetés, mert mi ilyen profik vagyunk...

POSTAGALAMB-PÖRKÖLT

Üdv PC Guru team! Először is szeretném megköszönni azt a profizmust és kitartást, amivel engem kezeltetek, hogy hozzájuthassak az előfizetésem mellé kért GTA 5-höz. Történt ugyanis, hogy az előfizetés rendben lezajlott, és a várakozás már a tetőfokára hágott. Viszont eltelt 4 nap, a játék pedig sehol. Írtam e-mailt, amire a válasz hamar meg is jött, hogy várjak még, mert a posta nem arról híres, hogy teleportálja a csomagokat. Hát vártam. Aztán kezdtem gyanúsan kételkedni, hogy a posta elvégzi a feladatát, hiszen rengeteg helyen olvastam és hallottam, hogy elhagyják a csomagot, vagy esetleg a postai dolgozók magukénak érzik a nekem szánt cuccot (Bakker, ez velem is így van, postásnak kellene mennem! – Chocho), és soha többé nem látom azt. Ezért aztán írtam még egy e-mailt nektek. Itt már éreztem, hogy édesanyám másodpercenként csuklik. Közben kiderült, hogy a posta visszaküldte a csomagot, mert nem tudták azonosítani a címet. Gondoltam akkor még egy hét, mire hozzájutok a játékhoz. Szomorú voltam, mert hát ki ne lenne az ilyen esetben. Aztán eszembe jutott, hogy Pesten lakom, és nem kerülne nagy erőfeszítésbe, ha személyesen venném át a játékot. Ezt az ötletemet megosztottam veletek is. Már csak egy időpont-egyeztetés maradt, és a csúf időjárással dacolva elindulhattam a helyre, ahol az újság is készül. Meg is kaptam a játékot, és még aznap feltelepítettem. Ez a kis gubanc persze egy cseppet sem tántorított el attól, hogy a jövőben is előfizessek az újságra. Még egyszer nagyon szépen köszönöm!

Tisztelettel:

PARAJDI RÓBERT

Nagyon szívesen! Márminthogy nekem túl sok közöm nem volt a dologhoz, de örülök, ha valaki elégedett valamivel. Mondjuk ehhez az kellett, hogy a posta kikerüljön a képből. Bevallom őszintén, én nagyon nem szeretem őket. Bár ha az arányokat nézzük, akkor viszonylag kevés reklamáció szokott érkezni előfizetésekre, csomagkiküldésekre, de a legideálisabb az lenne, ha egyáltalán nem történnének csomageltűnések és címtévesztések. Nap mint nap olvasok olyan „rémtörténeteket", amikben ilyen vagy olyan küldemények tűnnek el. Chocho például legalább háromszor reklamálta meg a külföldről ideküldött pólóját, mert kettőnek egész egyszerűen nyoma veszett valahol az országba érkezve. (Héhéhé! Csak a Guruba nem jött meg, nekem gyanús az az alkesz külsejű postás. Ha Death Note-os pólója lesz, szóljatok! – Chocho) Persze a sárga csekkek valahogy nem akarnak maguktól eltűnni a postaládámból, nem is értem ezt. Mindenesetre én, ha tehetem, nem használom a postát semmire, a csekkjeimet QR-kóddal fizetem, levél helyett meg inkább e-mailt küldök.

VÉGRE LESZ SZEX!

Hi! Talan nem is vartam, hogy ilyen levelet tolem. Meg nem volt szex. Mivel egyedul voltam. Keresem a szex. (Te is? – Chocho) Elegedett vagyok a szep lany. Es remelem, hogy tetszeni fog nekem. Vettem fel egy videot az On szamara. Amely zart ezt a levelet. Remelem, elvezni a videot.

Mindig örömmel tölt el, amikor egy lány közeledik felém. Még akkor is, ha nem létezik. (Akkor is, ha balta van nála. Akkor is, ha tömeggyilkos. Akkor is, ha... – Chocho) Tudom, ez már egy kicsit beteges, hiszen nem egészséges botok által küldött leveleknek örülni, de mivel Chocho is örül annak, ha a kék bot vagy a sárga bot (a két legjobb barátja) együtt játszik vele esténként, ezért úgy gondolom, ez teljesen normális dolog. A csatolt videónak pedig különösen örülök, hiszen alig volt benne 16 vírus, ami persze érthető, hiszen HTML formátumba volt konvertálva. Ilyenkor könnyen bekerül a cuccba valami oda nem illő dolog. Erre legközelebb figyeljetek oda, kedves izé, mert biztosan nem szeretnétek megfertőzni mások gépét! Szex pedig nem tudom, hogy lesz ebből. Videó nélkül én nem tudok szexelni. (A botok amúgy azt üzenik, hogy ők tényleg szeretnek! Bocs Chris, bocs. – Chocho)

NA KI A KIRÁLY?

Üdv, kedves PC Guru csapat! Mindenekelőtt jelentsük ki, hogy a Guru a legjobb gamerlap. (Sosem értettem, ez miért kérdéses. Azt sem kell mindig elmondani, hogy van gravitáció. Egyértelmű – Chocho) Nem csak azért, mert évek óta szolgálja a köz buzgó polgárait, hanem azért is, mert mindezt teszi úgy, hogy közben évről évre fejlődik, megújul, és nem egyszer hatalmas meglepetésekkel halmoz el. Volt idő, amikor csak azért vettem meg a lapot, mert éppen WoT-kód (Mondd ezt még egyszer... – Chocho) vagy Heroes of the Storm bétakulcs volt benne, esetleg azért, mert a hozzá járó teljes játék ára messze magasabb volt, mint az újságé. De miután kijátszottam ezeket a játékokat, elkezdtem olvasni a magazint is. És élveztem azt! Rájöttem, hogy maga a lap az, ami igazán számít. A tesztek, a bemutatók, a szellemes levelek, a profi tanácsok százszor többet érnek a mellékelt játéknál. Köszi szépen ezt! Feledhetetlen jó érzést hónapról hónapra olvasni titeket! Csak így tovább! **MÁTÉ**

Jó-jó, nem mondom, hogy nem esik jól, mikor az ember ilyeneket olvas, de azért na. Nem vagyunk mi olyan jók... Na jó, de igen. Mondj még ilyeneket, te kis huncut! Egyébként belegondolni is szomorú, hogy vannak olyan vásárlóink, akik nem olvassák a magazint, csupán az éppen csatolt teljes játék vagy extra

ajándék miatt veszik meg azt. Rengeteget dolgozunk azért, hogy az a sok fránya betű bekerüljön a lapba, nem beszélve a képekről, amiket Peti (a designerünk) egyenként kézzel rajzol Paintben. Mi mondtuk neki, hogy nem kell, mert tudunk képeket is lopni játékokból, de ő ragaszkodott ehhez, mert szerinte azok nem mutatnak túl jól. Ezért aztán úgy döntöttem, hogy jövő hónaptól nem is lesz teljes játék a DVD-n! Majd én jól megtorpedózom ezt a dolgot! Ah, vicceltem, de lesz! Nincs kedvem megtölteni a lemezt mással...

A HÓNAP LEVELE

Kedves Chris! Ez a levél már több mint hat hónapja fogalmazódik bennem. A levelem elején úgy akartam köszönni, hogy „Hello Dr. Jekyll és Mr. Hyde!", akarom mondani Dr. Chris és Mr. Chocho, csak ugye Chocho elment. **El bizony. Úgy elment, hogy azóta se találtunk helyette senkit. De ami késik, az nem múlik, úgyhogy érkezik már az erősítés ide! Egyébként nem mondom, hogy örülök neki, hogy elment, de ne tudjátok meg, milyen éhenkórász egy csávó volt. Simán elkezdte rágni az egeremet, ha nem mentünk ki ebédelni pontosan 12:00-kor. Ha pedig hagytam véletlenül valamit a tányéromon, már jött is a kérdés, hogy „azt megeszed?". Hangosabban gépelt, mint mindenki más, és ha mellém állt, a magasságkülönbség miatt úgy éreztem magam, mint 8 évesen a suliban. Nem mintha arra emlékeznék még, aah... dehogy! (Chris, az új melóhelyem címére jöhet a maradék! – Chocho)** Bár tavaly júliusban apukámmal és anyukámmal kiköltöztünk Németországba, ennek ellenére az augusztusit leszámítva eddig az összes Guru megvan. Ezzel kapcsolatban jönne az első kérdésem: azt a számot mikor fogjátok újra kiadni? **Hahaha! Soha. De tényleg, újra kiadni egy számot? Neeeem, olyat senki nem szokott. Kivéve a Charlie Hebdót ugye, de mi biztosan nem. Az a bevett folyamat, hogy a megmaradt lapszámokat (ezt remittendának hívják a szaknyelvben) mi megkapjuk a postától (ők terjesztik a lapot Magyarországon), amiket aztán újracsomagolunk úgynevezett kollekciókba. Ez egy olyan csomag, amiben három magazin található, három teljes játékkal. Ezeket aztán ha szerencséd van, meg tudod vásárolni hipermarketekben. Ezen kívül a webshopunkon keresztül is értékesítjük a régebbi lapszámokat. Viszont az, hogy Németországban éltek, és oda kellene küldeni a lapot, tesz egy csavart a dologba, szóval ilyenkor kérdezz rá a rendeléskor, hogy tudunk e postázni a hanyatló nyugatra.** Egyébként márciusra sikerült rendes netet szerválni, úgyhogy végre megy a BF4 és a PvZ Garden Warfare. Battlefieldben engineer kimaxolva! Erről jut eszembe: neked már sikerül egy percig egy ellenséges tankot fedezéknek használnod úgy, hogy nem vettek észre? Természetesen ültek benne. **Nem. Biztos, mert én lőttem is, akkor meg észrevesznek a radaron... Sunyi voltál!?** Sokszor olvasom a leveleket, és általában mindig az a kérdés, hogyan lehet hozzátok bejutni. A testvéremmel az a vágyunk, hogy a játékaink, amit csinálni fogunk, bekerüljenek a Guruba. Elhiheted, hogy van jó ötletünk. Ezzel kapcsolatban is lenne kérdésem! Mégpedig az, hogy a testvérem szerint nincs igény olyan játékra, amiben egy szörnyet kell felépíteni, és azzal lerombolni egy várost. (A tesód biztos zseni, az EA-t hívta már? – Chocho) Meg szekál, hogy csak ingyenes játékokat akarok letölteni a Steamről. Szerinted van? **Szerintem sincs. Tudom, köcsög vagyok, hogy lerombolom az álmaid, de én inkább egy Battlefield 5-nek örülnék, szóval kezdd el csinálni azt, de nagyon sürgősen! Ha végeztél, akkor jöhet a The Division 2 is. Az ingyenes játékokkal pedig nincs semmi baj, egészen addig, amíg veszed a PC Gurut!** Végezetül pedig észrevetted, hogy Brazil, Miguel, Bate, Chocho mind hozzájárultak a Levrovhoz, és elmentek a PC Guruból. Remélem, rosszul jövendölök! **Észre. De igazából olyan is ment már el, aki nem írt a Levrovba, itt van például... Huh, most nem jut eszembe senki. Most akkor tényleg elmegyek innen!? És ki a franc az a Chocho? (Nana! Nem ki a franc, MI a franc! Ha már elidegenítés, akkor csináld jól, doki! – Chocho)**

Egy kamaszodó olvasótok,

BÁTOR MANÓ

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már közel **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

http://bit.ly/pcguru_steam_curator

Tavaly szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

ÚJ KERETPROGRAM

Végre lecseréltük az évek óta öregedő **DVD-s keretprogram**unkat egy modernebb, nagyobb, látványosabb verzióra, aminek eredményét megcsodálhatjátok, ha behelyezitek DVD-meghajtótokba mellékletünket. Az új keretrendszer nagyobb felbontású, tele van képekkel, és legalább olyan jól átlátható és könnyen használható, mint az elődje volt. Tetszik? Utálod? Vagy esetleg van egy ötleted, hogyan tehetnénk még jobbá? Írd meg nekünk e-mail címünkre, mi pedig megpróbáljuk tovább finomítani a ti igényeitek szerint!

VIDEOTESZTEK

Szerencsére ebben a hónapban sem kell exkluzív, csak a DVD-mellékletünkön megjelenő anyagok nélkül maradnotok, hiszen a PCG Live menüpont alatt jó néhány videoteszttel és filmelőzetessel várunk benneteket. Teszteltük az új **Wolfenstein**t, a Minecraft és a TF2 szerelemgyerekének számító **Block N Load**ot, a **Project CARS**-t, na és a hihetetlen addiktív **Witcher 3**-at – utóbbi tesztünk közel 20 percesre sikeredett. Ráadásul most minden videónkat magasabb felbontásban nézhetitek meg!

TRAILEREK

Az erre a hónapra beosztott ubisoftos teljes játékunkat sajnos nem tudtuk feltenni lemezünkre, ezért jó néhány gigabyte hely maradt parlagon, amit igyekeztünk videókkal megtölteni. Volt is anyag bőven, ami felkerülhetett ide, aminek eredménye az a tucatnyi mozgókép lett, ami most ott figyel a Videók menüpont alatt. Megcsodálhatjátok a nemrég bejelentett **Assassin's Creed: Syndicate**-et, a **Batman: Arkham Knight**ot, vagy akár a novemberben megjelenő **Call of Duty: Black Ops III**-at is!

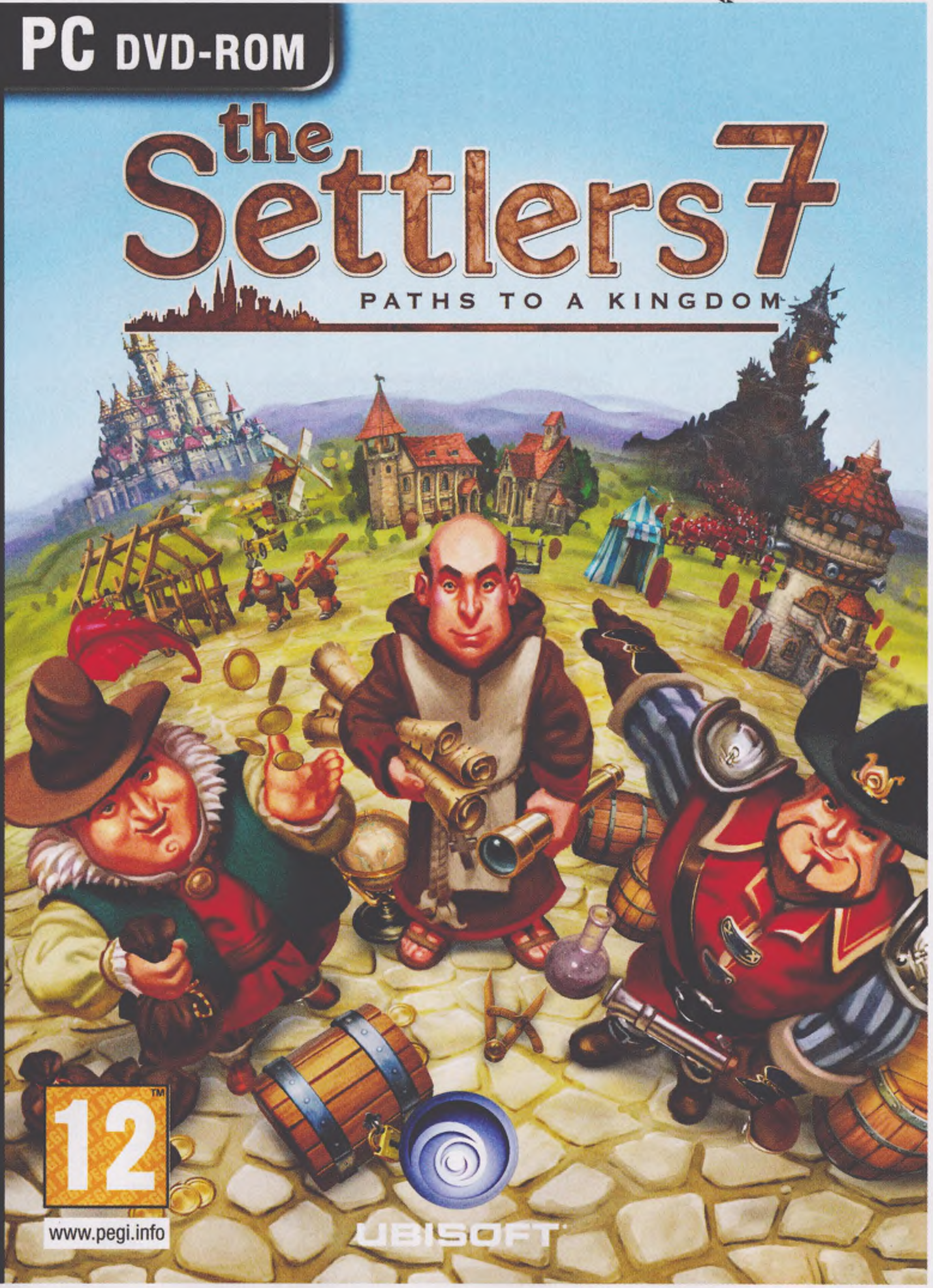
INGYENES JÁTÉKOK

E havi számunk DVD-melléklete három nagyszerű, teljesen ingyenes teljes játékot rejt a Settlers 7 mellett, melyeket a Játékok menüpontra kattintva érhettek el. Ezek közül a legdurvább talán az a közel 3 gigabyte-os **Zak McKraken** anyag, ami a híres LucasArts-féle kalandjáték egy kifejezetten jól sikerült rajongói folytatása. Ezen kívül felhívjuk figyelmeteket a **PacaPong** nevű csodára, amiben hihetetlen ötletesen sikerült a készítőknek keverni a Pac Man, az Asteroids és a Pong játékokat.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Block N Load • Euro Truck Simulator 2: Scandinavia • Project CARS • Verdun • The Witcher III: Wild Hunt • Wolfenstein: The Old Blood

PCGURU DVD THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM 2015/06



Disney Infinity 3.0

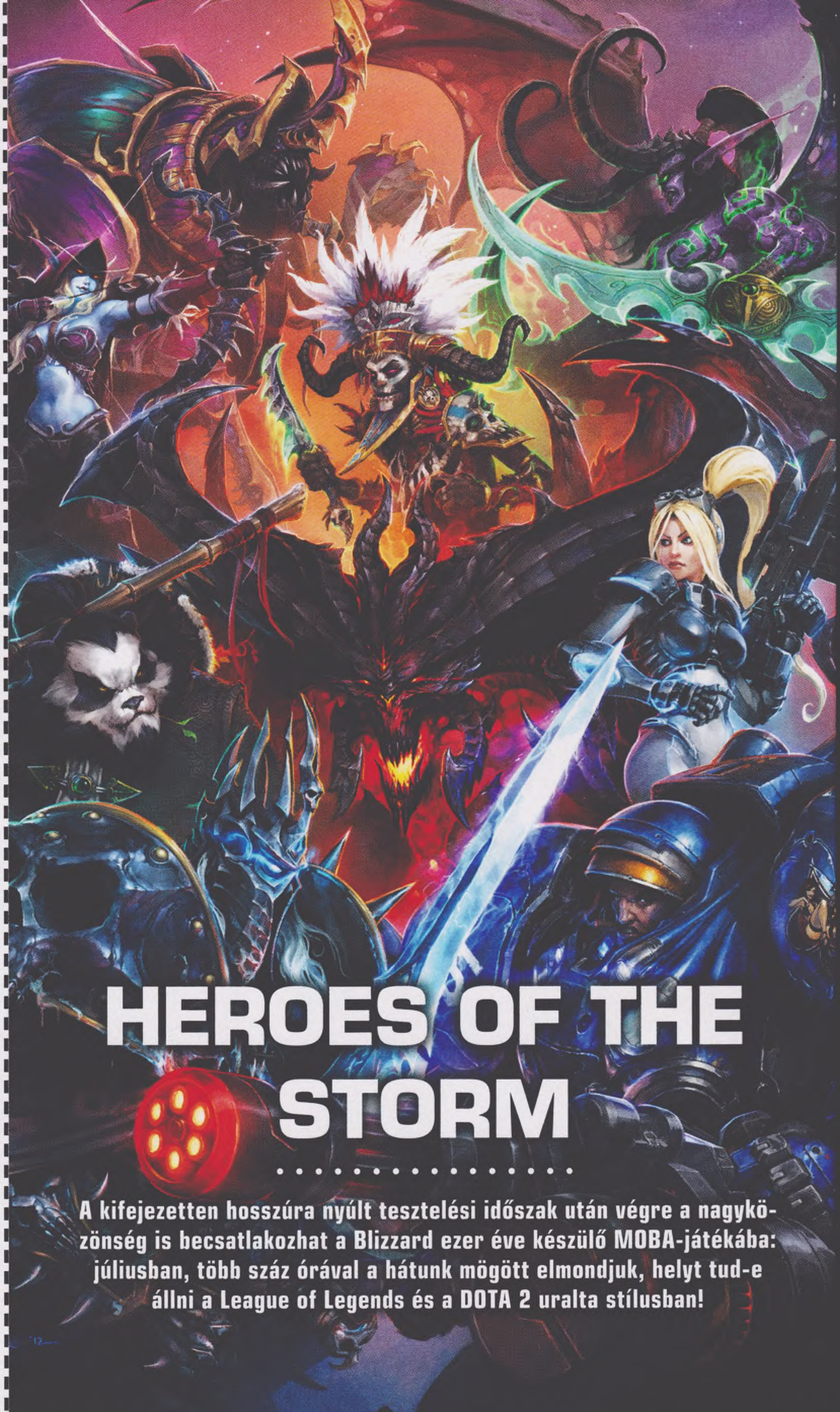
ELŐZETES Habár a hivatalos sajtóeseményt nem a játékmédiának szentelték, hanem a videojátékokkal elvétve foglalkozó oldalaknak, mindent megteszünk, hogy a júliusi számig összegyűjtsük az összes fontosabb tudnivalót a harmadik Disney Infinity-játékkal kapcsolatban. Főleg, mert a Disney Skylanders-klónja ezúttal beveti a nagyágyút: a Marvel után a Star Wars univerzum is a fedélzetre lép!

Kholat

TESZT Igaz, hogy pont a PC Guru exkluzív előzetese után tolták el a játékot, de mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent a Kholat, az év kevéske „felfedezős" horrorjátékainak egyike, ami itthon ráadásul nyomott áron és magyar felirattal jelenik meg. Mi is bejárjuk a legendás hegyet, és az eltűnt hegymászók után eredünk.

Batman: Arkham Knight

TESZT Nagyon régóta várunk rá, de most már szinte biztos, hogy június végén visszatérhetünk Gotham Citybe a Rocksteady talán utolsó Batman: Arkham-játékában. Minden eddiginél nagyobb játéktér, batmobil és egyéb újítások várnak – reméljük bugból kevesebb lesz, mint az Originsben...



HEROES OF THE STORM

A kifejezetten hosszúra nyúlt tesztelési időszak után végre a nagyközönség is becsatlakozhat a Blizzard ezer éve készülő MOBA-játékába: júliusban, több száz órával a hátunk mögött elmondjuk, helyt tud-e állni a League of Legends és a DOTA 2 uralta stílusban!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚLIUS 9-ÉN

JELENIK MEG!

HEROES
OF THE STORM™
KEZDŐCSOMAG
HEROES OF THE STORM
SZEREZD MEG A KEZDŐCSOMAGOT ÉS A LEGENDÁS TARTALMAKAT
ARANYTIGRIS HÁTAS
5 HŐS, EGY HŐSKINÉZET ÉS EGY KÜLÖNLEGES HÁTAS A CSOMAGBAN
12
www.pegi.info
ELÉRHETŐ 2015.06.02-TŐL
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

BATMAN
ARKHAM KNIGHT
RENDELD ELŐ MOST
ÉS IRÁNYÍTSD
HARLEY QUINN
KARAKTERÉT A HARLEY QUINN
TÖRTÉNETCSOMAGBAN
HASZNÁLD EGYEDI
FEGYVEREIT, KÜTYÜIT
ÉS KÉPESSÉGEIT!
A letölthető tartalom eléréséhez
internetkapcsolat szükséges.
Kód lejárat: 2024/12/31
BE THE BATMAN
2015.06.23.
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
BATMANARKHAMKNIGHT.COM
#BETHEBATMAN
/BATMANARKHAM
BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios.
"PlayStation" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2015. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
CENEGA
rocksteady
DC COMICS
WB GAMES